

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地		
京都芸術デザイン専門学校		昭和58年1月18日		富永 良子		〒 606-8252 (住所) 京都府京都市左京区北白川上終町3番地 (電話) 075-722-9231		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人瓜生山学園		昭和23年6月5日		徳山 豊		〒 606-8271 (住所) 京都市左京区北白川瓜生山町116号 (電話) 075-791-9122		
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度	
商業実務	商業実務専門課程		クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース		平成12(2000)年度	-	令和 5(2023)年度	
学科の目的	芸術・デザインに関する専門知識及び技術を習得させ、実務者の養成を図ることを目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率 等)	色彩、デッサンなどのアナログの基礎技術から、デザインソフトの使い方、Webサイトの構築、グッズ企画など幅広いジャンルのデザインを学び、2年次からは5つの専攻に分かれて専門性を高める。さまざまな企業から受託制作の依頼を受け、企画・デザイン・納品など、在学中から実際の仕事を経験し、実践力を積み重ねる。							
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	- 単位時間	- 単位時間	1,890 単位時間	180 単位時間	- 単位時間	- 単位時間
			132 単位	- 単位	126 単位	6 単位	- 単位	- 単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率		
600 人	178 人		22 人		9 %	0 %		
就職等の状況	■卒業者数(C)		68		人			
	■就職希望者数(D)		58		人			
	■就職者数(E)		58		人			
	■地元就職者数(F)		29		人			
	■就職率(E/D)		100		%			
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		50		%			
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		85		%			
	■進学者数		8		人			
	■その他							
	帰国、療養等2							
第三者による学校評価	(令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)							
	■主な就職先、業界等							
	(令和6年度卒業生)							
株式会社アール・エー・キュー、株式会社エンドレス、株式会社メンバーズ、株式会社エディトデザイン、株式会社一澤信三郎帆布								
当該学科のホームページURL	https://www.kid.ac.jp/							
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A：単位時間による算定)							
	総授業時数				- 単位時間			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				- 単位時間			
	うち企業等と連携した演習の授業時数				- 単位時間			
	うち必修授業時数				- 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数				- 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				- 単位時間			
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)				- 単位時間			
	(B：単位数による算定)							
	総単位数				132 単位			
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				34 単位				
うち企業等と連携した演習の単位数				6 単位				
うち必修単位数				40 単位				
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数				6 単位				
うち企業等と連携した必修の演習の単位数				34 単位				
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				6 単位				
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)				2 人			
	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)				8 人			
	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)				- 人			
	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)				1 人			
	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)				3 人			
	計				14 人			
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数				9 人			

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針
各学科・コースは、生徒の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業復興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識・技術などを十分に把握・分析した上で、教育課程の編成を行うこととする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記
クリエイティブデザイン学科は、別途定める「教育課程の編成に関する規定」に則り、専攻分野に関して実務に関する知識・技術・技能などについて知見のある企業、関係施設、業界団体等からの意見を聴取し、それを教育課程の編成に活用するため、「教育課程編成委員会」を設置し、年二回以上開催する。第一回目では、当該年度の教育課程編成の考察及び分析に基づき、課題の抽出を行う。第二回目では、第一回の課題を踏まえた改善計画に対する意見聴取及び協議を行う。そして、教育課程編成委員会

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年7月31日現在			
名 前	所 属	任期	種別
中野 祐介	株式会社アライバルクオリティー 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
平井 誠一	京都広告協会 理事 (株式会社西利 代表取締役社長)	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
伊藤 佳奈子	京都信用金庫 Question 副館長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
富永 良子	京都芸術デザイン専門学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
田中 小次郎	京都芸術デザイン専門学校ビジュアルデザインコース主任 社会連携教育委員会委員長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
磯田 安宏	京都芸術デザイン専門学校 社会連携教育委員会委員、2次元分野領域長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
関目 峻行	京都芸術デザイン専門学校インテリアデザインコース主任 社会連携教育委員会委員	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
渡辺 貴子	京都芸術デザイン専門学校 ビジュアルデザインコース コース担任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
荒起 北斗	京都芸術デザイン専門学校 事務局長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
中村 三友紀	京都芸術デザイン専門学校 教学課長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
大須賀 美穂	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
上野山 日菜	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)
①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
②学会や学術機関等の有識者
③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期
(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (8月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年9月2日 14:00～15:30

第2回 令和7年2月27日 10:30～12:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

リサーチ不足を補うため、根拠や具体的なエピソード、事例調査の重要性を強調して指導を行う。多様な視点を取り入れるため、一つの事例だけでなく、複数のバリエーションを調査・分析させ、リサーチ力を強化する。また、課題を徹底的に深掘りさせ、課題抽出と現状分析のプロセスを強化する。またSDGsや社会課題に関する学習機会を増やし、課題設定の視野を広げる。解決提案のアイデアが似てしまうことを避けるため、初期段階で教員側から過去の類似案や安易なアイデアなどを提示を検討。プレゼンテーション能力の強化のため、徹底的な練習とフィードバックを行い、TEDなどから優れたプレゼンテーションを研究し、構成、話し方、視覚資料の効果的な使い方などを学ばせる。外部連携を推進し、学生が情熱を注げるプロジェクト選択機会も提供し、学生の総合的な能力向上と教育内容の継続的改善を図る。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

産学連携教育を基本方針とし、学内では実践的且つ専門的な知識と技術のインプット型の教育を行う。学外では企業等と連携したインターンシップ実習によるアウトプット型の教育を行う。インターンシップを通し、産業界の実情を体感する機会とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

実習開始前に担任教員が企業の担当者と打ち合わせを行う。その上で生み出すべき教育効果・評価方法についての打ち合わせを行う。その後、学内にて意義、目的を学ぶ事前研修を実施する。企業担当者と教員で進捗状況及についての情報交換を行う。出席状況の管理、教育効果の最大化に向けた授業内容の修正を都度行う。終了後は企業担当者による評価を得ると共に担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
クリエイティブワークAⅡ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	城陽市消防本部さまと連携し、PRポスターやイベントのチラシなど広報物のデザイン制作を行う	城陽市消防本部
クリエイティブワークAⅡ-4	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	株式会社鈴木松風堂さまと連携し、オリジナル小紋柄のデザインを提案する	株式会社鈴木松風堂
ビジュアル応用AⅡ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	公益財団法人びわこビジターズビューローさまと連携し、滋賀県への観光客誘致のためのプロモーションを企画提案する	公益財団法人びわこビジターズビューロー
デザイン技術応用AⅡ-4	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	京都府営水道事務所さまと連携し、京都府営水道及びボトルドウォーターのPR宣材を制作する	京都府営水道事務所
担任授業AⅠ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	株式会社ルピシア様と連携し、地域限定茶パッケージのリニューアルデザインを提案する	株式会社ルピシア

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
<p>(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針</p> <p>※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記</p> <p>別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。</p> <p>①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修</p> <p>②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修</p> <p>③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修</p> <p>これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。</p>		
(2)研修等の実績		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名：	教員の資質向上に向けた「考え活かす」研修	連携企業等：株式会社おいかげ
期間：	令和7年3月12日	対象：教職員
内容	チームビルディングに基づく組織開発に関して～はたらくデザイン論～	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：	専修学校における職業教育	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和6年10月12日	対象：新任教員
内容	教育環境の専修学校での実践的な職業教育のあり方を学ぶ	
研修名：	学生教職員のための実践心理①③	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和6年10月26日	対象：新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	
研修名：	学生教職員のための実践心理②	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和6年11月9日	対象：新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	
(3)研修等の計画		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名：	未定	連携企業等：未定
期間：	令和7年10月～令和8年3月までの間で1日実施予定	対象：教職員
内容	教育の目的や目指す方向性と今後の授業運営について	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：	専修学校教育のあり方と授業実践①	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和7年10月25日	対象：新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	
研修名：	専修学校と制度	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和7年11月8日	対象：新任教員
内容	専修学校制度の構造、専門学校を取り巻く環境や課題について学ぶ	
研修名：	専修学校教育のあり方と授業実践②	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和7年11月22日	対象：新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針
学校が行った自己評価の結果等について、企業・団体を中心とした学校に関係の深い方々に評価していただくことを基本とするもので、学校のための自己評価に終始せず外部からの意見を積極的に取り入れることで、結果として自己評価そのものの質を高め、次への改善につなげるために実施する。学校関係者と教員等との”対話”と”気づき”を通して、次の3点を目的とし、学校関係者評価を行う。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応	
ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
-------------	-------------

(1)教育理念・目標	教育理念・目標・育成人材像
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学修成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境
(7)学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	国際交流

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況
本校の教育内容は①問題発見力、②発想力、③視覚化力、④造形力の4つの能力を重視している。この4つ能力を明文化し、学生の理解と思考の定着に効果のある教育内容について委員より評価をいただいた。企業連携科目については、採用時や採用後の人材育成において必要なポイントを具体的に組み込んだ評価ルーブリックを設計し、プレゼンテーションに導入した。指摘事項をもとに、企業や社会が求める必要な能力、技術を精査し、人間力と社会人基礎力、デザイン力を備えた人材育成を強化する。また、2023年度に一部導入したルーブリック評価を展開し、全科目の学修成果評価制度の再構築と可視化に着手する。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

Table 1 Summary of the study design and participant characteristics

名 前	所 属	任期	種別
岩本 悠資	岩本繊維株式会社 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
川内 浩司	株式会社MUJI HOUSE 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
笹淵 久子	株式会社サーチフィールド GIKUTAS事業部取締役 GIKUTAS事業部責任者	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
小泉 達治	有限会社 コイズミデザインファクトリー 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
東舘 将之	株式会社Live2D 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。
(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法、公表時期

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他()

URL: <https://www.kid.ac.jp/kihoniho/>

公表時期： 令和7年11月上旬

公表時期: 令和7年8月下旬

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			担任授業A I	自身の技術や能力のマネタイズ化や自分で考えること、グループワークや商品販売などの経験を通じて、自己肯定感を高め、自立（自律）に必要なことを学ぶ。	1前	60	4		○		○		○		
2	○			デザイン技術基礎A I-1	課題に取り組みながらWEBデザインとコーディングの基礎を身につけ、Web制作について体系的に学んでいく。 ①	1前	30	2		○		○			○	
3	○			デザイン技術基礎A I-2	課題に取り組みながらWEBデザインとコーディングの基礎を身につけ、Web制作について体系的に学んでいく。 ②	1前	30	2		○		○			○	
4	○			デザイン技術基礎A I-3	デザインの概念を学び、その力を課題解決の手段として使うための知識と技術を身につける。想像力、創造力、編集力の3つの力を個人・チームワークを通して体験的に学ぶ。	1前	30	2		○		○			○	
5	○			クリエイティブワークA I-1	映像撮影・編集基礎を学び、演習を通してPremiere Proの基本操作を習得する。①	1前	30	2		○		○			○	
6	○			クリエイティブワークA I-2	映像撮影・編集基礎を学び、演習を通してPremiere Proの基本操作を習得する。②	1前	30	2		○		○			○	
7	○			クリエイティブワークA I-3	Photoshopの基本操作を学びながら、作品の表現力を高める。①	1前	30	2		○		○			○	
8	○			表現基礎A I-1	グラフィックデザインの基礎を学び、演習を通してillustratorの基本操作を習得する。①	1前	30	2		○		○			○	
9	○			表現基礎A I-2	グラフィックデザインの基礎を学び、演習を通してillustratorの基本操作を習得する。②	1前	30	2		○		○			○	
10	○			表現基礎A I-3	Photoshopの基本操作を学びながら、作品の表現力を高める。②	1前	30	2		○		○			○	
11	○			表現基礎A I-4	目の前のモチーフを正確に紙の上の写し取り、二次元の画面に展開し作品として完成させる。①	1前	30	2		○		○			○	
12	○			ビジュアル基礎A I-1	課題に取り組みながらWEBデザインとコーディングの基礎を身につけ、Web制作について体系的に学んでいく。 ③	1前	30	2		○		○			○	
13	○			ビジュアル基礎A I-2	課題に取り組みながらWEBデザインとコーディングの基礎を身につけ、Web制作について体系的に学んでいく。 ④	1前	30	2		○		○			○	
14	○			ビジュアル基礎A I-3	論理思考の基本をマーケティング系のフレームワークを中心に学び、デザインコンセプトを導き出す上で必要な真の問題を発見・解決する力及び伝える力を高める。	1前	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
15	○			ビジュアル基礎AⅠ-4	目の前のモチーフを正確に紙の上の写し取り、二次元の画面に展開し作品として完成させる。②	1前	30	2		○		○			○	
16	○			担任授業BⅠ	進路確定に向けて、目標を明確に定め、応募書類の作成や面接に対応できるコミュニケーション力の本質を学ぶ。	1後	30	2		○		○		○		
17	○			クリエイティブワークBⅠ-1	市場調査を含むマーケティングを主体的に行い、クライアントや商品の現状を理解した上でターゲット・コンセプトを設定し、グループでデザイン統一された広告宣伝物を制作する。①	1後	30	2		○		○			○	○
18	○			クリエイティブワークBⅠ-2	市場調査を含むマーケティングを主体的に行い、クライアントや商品の現状を理解した上でターゲット・コンセプトを設定し、グループでデザイン統一された広告宣伝物を制作する。②	1後	30	2		○		○			○	○
19	○			クリエイティブワークBⅠ-3	市場調査を含むマーケティングを主体的に行い、クライアントや商品の現状を理解した上でターゲット・コンセプトを設定し、グループでデザイン統一された広告宣伝物を制作する。③	1後	30	2		○		○			○	○
20	○			デザイン技術基礎BⅠ-1	取り組む課題を通して、実務レベルに近い形のWEB制作を身につける。①	1後	30	2		○		○			○	
21	○			デザイン技術基礎BⅠ-2	取り組む課題を通して、実務レベルに近い形のWEB制作を身につける。②	1後	30	2		○		○			○	
22	○			デザイン技術基礎BⅠ-3	市場調査を含むマーケティングを主体的に行い、クライアントや商品の現状を理解した上でターゲット・コンセプトを設定し、グループでデザイン統一された広告宣伝物を制作する。④	1後	30	2		○		○			○	○
23	○			表現基礎BⅠ-1	地域・企業の課題点を発見し解決に導く企画書の作成方法を身につける。①	1後	30	2		○		○			○	
24	○			表現基礎BⅠ-2	地域・企業の課題点を発見し解決に導く企画書の作成方法を身につける。②	1後	30	2		○		○			○	
25	○			表現基礎BⅠ-3	取り組む課題を通して、実務レベルに近い形のWEB制作を身につける。③	1後	30	2		○		○			○	
26	○			表現基礎BⅠ-4	取り組む課題を通して、実務レベルに近い形のWEB制作を身につける。④	1後	30	2		○		○			○	
27	○			ビジュアル基礎BⅠ-1	課題を通じてAiとPsの技術力を高めていくと共に、アイデアを形にできる表現力、技術力を高める。①	1後	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
28	○			ビジュアル基礎BⅠ-2	課題を通じてAiとPsの技術力を高めていくと共に、アイデアを形にできる表現力、技術力を高める。②	1後	30	2		○		○			○	
29	○			ビジュアル基礎BⅠ-3	課題を通して編集技術を学び、演習を通してAeの基本操作を習得する。①	1後	30	2		○		○			○	
30	○			ビジュアル基礎BⅠ-4	課題を通して編集技術を学び、演習を通してAeの基本操作を習得する。②	1後	30	2		○		○			○	
31	○			キャリアデザインⅠ	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する。	1集中	30	2		○		○		○		
32	○			キャリアデザインⅡ	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得 ・具体的な企業エントリーの実施、準備	1集中	30	2		○		○		○		
33	○			インターンシップ	企業でのインターンシップ	1集中	180	6			○		○	○		○
34	○			担任授業AⅡ	視野を広く持ち、これまでの成長と成果を具体化・文章化し、進路に適した形で他者に説明することができる。	2前	30	2		○		○		○		
35		○		クリエイティブワークAⅡ-1	講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、社会に通用するグラフィックデザインを学ぶ。①	2前	90	6		○		○			○	○
36		○		クリエイティブワークAⅡ-2	Webコンテンツ制作の一貫を体系的に学び、デザイン力、構成力、技術力を身につける。①	2前	90	6		○		○			○	
37		○		クリエイティブワークAⅡ-4	制作を通して、企画・デザイン・展開を学び、美しく仕上げる技術を身につける。①	2前	90	6		○		○			○	○
38		○		クリエイティブワークAⅡ-5	After Effectsを通して映像の表現を学ぶ。①	2前	90	6		○		○			○	
39		○		デザイン技術応用AⅡ-1	講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、社会に通用するグラフィックデザインを学ぶ。②	2前	30	2		○		○			○	○
40		○		デザイン技術応用AⅡ-2	Webコンテンツ制作の一貫を体系的に学び、デザイン力、構成力、技術力を身につける。②	2前	30	2		○		○			○	
41		○		デザイン技術応用AⅡ-4	制作を通して、企画・デザイン・展開を学び、美しく仕上げる技術を身につける。②	2前	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
42		○		デザイン技術応用AⅡ-5	After Effectsを通して映像の表現を学ぶ。 ②	2前	30	2		○		○			○	
43		○		デザイン技術応用AⅡ-6	クリエイティブワークに加え作業のスピード感、トラブル時の対処など、実践に役立つスキルを身につける。①	2前	60	4		○		○			○	
44		○		デザイン技術応用AⅡ-7	Webコンテンツ制作の一貫を体系的に学び、デザイン力、構成力、技術力を身につける。 ①	2前	60	4		○		○			○	
45		○		デザイン技術応用AⅡ-9	市場を調査し、アイデアやデザインの引き出しを増やす。社会で通用するデザイン力・展開力を身につけ、魅力ある商品を生み出す。 ①	2前	60	4		○		○			○	○
46		○		デザイン技術応用AⅡ-10	専攻ゼミ①と併用し、After Effectsを使いながら撮影を学ぶ。①	2前	60	4		○		○			○	
47	○			表現応用AⅡ-1	クリエイティブワークに加え作業のスピード感、トラブル時の対処など、実践に役立つスキルを身につける。②	2前	30	2		○		○			○	
48	○			表現応用AⅡ-2	Webコンテンツ制作の一貫を体系的に学び、デザイン力、構成力、技術力を身につける。 ②	2前	30	2		○		○			○	
49	○			表現応用AⅡ-3	市場を調査し、アイデアやデザインの引き出しを増やす。社会で通用するデザイン力・展開力を身につけ、魅力ある商品を生み出す。 ②	2前	30	2		○		○			○	○
50	○			表現応用AⅡ-4	専攻ゼミ①と併用し、After Effectsを使いながら撮影を学ぶ。②	2前	30	2		○		○			○	○
51	○			ビジュアル応用AⅡ-1	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で「ぷれこん」へ向けた作品（企画書・プレゼン）の制作を実施。。①	2前	60	4		○		○			○	○
52	○			ビジュアル応用AⅡ-2	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で「ぷれこん」へ向けた作品（企画書・プレゼン）の制作を実施。。②	2前	60	4		○		○			○	○
51	○			ビジュアル応用AⅡ-3	実務で求められる、より実践的なデザインの基礎力を高める。①	2前	60	4		○		○			○	
52	○			ビジュアル応用AⅡ-4	実務で求められる、より実践的なデザインの基礎力を高める。②	2前	60	4		○		○			○	
53	○			担任授業BⅡ	自身の考えと想いを相手に伝える言葉で表現する術を学び、最終展示の場で能動的に動くことができるようにする。	2後	30	2		○		○		○		
54		○		クリエイティブワークBⅡ-1	クリエイティブワークに加え作業のスピード感、トラブル時の対処など、実践に役立つスキルを身につける。①	2後	90	6		○		○			○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
55		○		クリエイティブワークBⅡ-2	Webサービスを中心とした作品を企画・デザイン・構築技術の側面から構想し制作する。②	2後	90	6		○		○			○	
56		○		クリエイティブワークBⅡ-4	商品作りを通して、関わる全てのデザインについて考え企画・制作する。また、他者と意見交換をし引き出しを増やす。楽しむ。①	2後	90	6		○		○			○	
57		○		クリエイティブワークBⅡ-5	実際に動画を制作することで専門知識（企画・撮影・編集）を身につける。①	2後	90	6		○		○			○	
58		○		デザイン技術応用BⅡ-1	クリエイティブワークに加え作業のスピード感、トラブル時の対処など、実践に役立つスキルを身につける。	2後	60	4		○		○			○	
59		○		デザイン技術応用BⅡ-2	Webサービスを中心とした作品を企画・デザイン・構築技術の側面から構想し制作する。	2後	60	4		○		○			○	
60		○		デザイン技術応用BⅡ-3	商品作りを通して、関わる全てのデザインについて考え企画・制作する。また、他者と意見交換をし引き出しを増やす。楽しむ。	2後	60	4		○		○			○	
61		○		デザイン技術応用BⅡ-4	実際に動画を制作することで専門知識（企画・撮影・編集）を身につける。	2後	60	4		○		○			○	
61	○			デザイン技術応用BⅡ-5	企業連携・コンペを通し、社会で必要とされるデザイン思考とデザインスキルを学習する。	2後	60	4		○		○			○	○
61	○			デザイン技術応用BⅡ-9	①目的に応じたグラフィックデザインの表現方法を身につける。 ②自身が表現したいデザインのコーディング技術を身につける。 ③卒業後の自身の目標に合わせ課題を選び、動画表現の幅を広げる。	2後	60	4		○		○			○	
62	○			表現応用BⅡ-1	マーケティングのフレームワーク、実践的な制作フローを踏んでグループにてプロモーションツールの制作とSNS運用での告知、イベントのプロデュース及び制作を行う。①	2後	30	2		○		○			○	○
63	○			表現応用BⅡ-2	マーケティングのフレームワーク、実践的な制作フローを踏んでグループにてプロモーションツールの制作とSNS運用での告知、イベントのプロデュース及び制作を行う。②	2後	30	2		○		○			○	○
64	○			表現応用BⅡ-3	マーケティングのフレームワーク、実践的な制作フローを踏んでグループにてプロモーションツールの制作とSNS運用での告知、イベントのプロデュース及び制作を行う。③	2後	30	2		○		○			○	○
65	○			表現応用BⅡ-4	マーケティングのフレームワーク、実践的な制作フローを踏んでグループにてプロモーションツールの制作とSNS運用での告知、イベントのプロデュース及び制作を行う。④	2後	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
66		○		ビジュアル応用BⅡ-1	クリエイティブワークに加え作業のスピード感、トラブル時の対処など、実践に役立つスキルを身につける。②	2後	30	2		○		○			○	○
67		○		ビジュアル応用BⅡ-2	Webサービスを中心とした作品を企画・デザイン・構築技術の側面から構想し制作する。②	2後	30	2		○		○			○	
69		○		ビジュアル応用BⅡ-4	商品作りを通して、関わる全てのデザインについて考え企画・制作する。また、他者と意見交換をし引き出しを増やす。楽しむ。②	2後	30	2		○		○			○	
70		○		ビジュアル応用BⅡ-5	実際に動画を制作することで専門知識（企画・撮影・編集）を身につける。②	2後	30	2		○		○			○	
合計					70 科目			132(2070) 単位（単位時間）								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 授業時間2,070時間以上（132単位以上）の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。		1学年の学期区分	2期
履修方法： 前期および後期開始前に履修登録を行い、出席率が授業時間数の3分の1以上であること。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。		1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地		
京都芸術デザイン専門学校		昭和58年1月18日		富永 良子		〒 606-8252 (住所) 京都府京都市左京区北白川上終町3番地 (電話) 075-722-9231		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人瓜生山学園		昭和23年6月5日		徳山 豊		〒 606-8271 (住所) 京都市左京区北白川瓜生山町116号 (電話) 075-791-9122		
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度	
商業実務	商業実務専門課程		クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース		平成12(2000)年度	-	令和 5(2023)年度	
学科の目的	芸術・デザインに関する専門知識及び技術を習得させ、実務者の養成を図ることを目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	絵を描くことに特化し、デッサンや背景、人体の描き方、着色、構図、デジタルなどイラストに関する技術を学ぶ。応用・実践のためのプログラムとしてLive2Dモーション演習、映像制作ソフトAfter Effectsを使った演習を実施。学外での研修や実践プロジェクトを積極的に行い、コミックイラストの幅広い提案、実践力を身につける。							
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		- 単位時間	1,890 単位時間	180 単位時間	- 単位時間	- 単位時間
		132 単位		- 単位	126 単位	6 単位	- 単位	- 単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率		
600 人	222 人		37 人		17%	0 %		
就職等の状況	■卒業者数 (C)		112		人			
	■就職希望者数 (D)		84		人			
	■就職者数 (E)		82		人			
	■地元就職者数 (F)		14		人			
	■就職率 (E/D)		98		%			
	■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)		17		%			
	■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)		73		%			
	■進学者数		20		人			
	■その他							
	帰国、療養等 10人							
(令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)								
■主な就職先、業界等								
(令和6年度卒業生)								
株式会社S-crew、株式会社ファーストスクエア、株式会社東峰グループ、有限会社山中紙工所、日本板硝子株式会社、株式会社BANKANわものや								
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: - 受審年月: - 評価結果を掲載したホームページURL -							
当該学科のホームページURL	https://www.kid.ac.jp/							
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)							
	総授業時数				- 単位時間			
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				- 単位時間			
	うち企業等と連携した演習の授業時数				- 単位時間			
	うち必修授業時数				- 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数				- 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				- 単位時間			
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)				- 単位時間			
	(B: 単位数による算定)							
	総単位数				132 単位			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				34 単位			
	うち企業等と連携した演習の単位数				6 単位			
うち必修単位数				40 単位				
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数				6 単位				
うち企業等と連携した必修の演習の単位数				34 単位				
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				6 単位				
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)				2 人			
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)				8 人			
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)				- 人			
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)				1 人			
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)				3 人			
	計				14 人			
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数				9 人			

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

各学科・コースは、生徒の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業復興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識・技術などを十分に把握・分析した上で、教育課程の編成を行うこととする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

各学科・コースは、別途定める「教育課程の編成に関する規定」に則り、専攻分野に関して実務に関する知識・技術・技能などについて知見のある企業、関係施設、業界団体等からの意見を聴取し、それを教育課程の編成に活用するため、「教育課程編成委員会」を設置し、年2回以上開催する。第1回目では当該年度の教育課程編成の考察及び分析に基づき、課題の抽出を行う。第2回目では、第1回目の課題を踏まえた改善計画に対する意見聴取及び協議を行う。そして教育課程編成委員会の意見を反映した次年度教育計画を策定し、校長の承認をもって次年度の教育課程編成が確定される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
寺尾 卓宏	株式会社ムウ	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
吉田 謙太郎	グランディング株式会社	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
中井 大介	一般社団法人 関西クリエイター協会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
富永 良子	京都芸術デザイン専門学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
田中 小次郎	京都芸術デザイン専門学校ビジュアルデザインコース主任 社会連携教育委員会委員長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
磯田 安宏	京都芸術デザイン専門学校 社会連携教育委員会委員、2次元分野領域長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
関目 峻行	京都芸術デザイン専門学校インテリアデザインコース主任 社会連携教育委員会委員	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
荒起 北斗	京都芸術デザイン専門学校 事務局長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
中村 三友紀	京都芸術デザイン専門学校 教学課長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
大須賀 美穂	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
上野山 日菜	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
池田 翔平	京都芸術デザイン専門学校 コミックイラストコース主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
勢 眞治	京都芸術デザイン専門学校 コミックイラストコース 担任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期
(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (8月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年8月28日 14:00～15:30

第2回 令和7年2月26日 10:30～12:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

良かった作品を後から見るができるように、アーカイブ化を進める。特に1年生後期の「仕事ナビ」の過去作品を抜粋して公開することを検討。これにより、学生が過去の成功事例から学び、自身の制作活動に活かす。フィールドワーク、企業訪問、ヒアリングを可能な限り対面で実施し、学生自身が玉石混合の情報を取捨選択する経験を積み、実践的な情報収集能力と判断力を高める。デザインに不慣れな学生に対しては、引き続き基礎的な「型」を教える指導を継続。一方、ある程度「型」が習得できた学生に対しては、「何を伝えたいのか」を深く考えさせ、自分の言葉で表現できるよう指導を強化し、デザインの技術だけでなく、思考力とコミュニケーション能力を養う。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

産学連携教育を基本方針とし、学内では実践的且つ専門的な知識と技術のインプット型の教育を行う。学外では企業等と連携したインターンシップ実習によるアウトプット型の教育を行う。インターンシップを通し、産業界の実情を体感する機会とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

実習開始前に担任教員が企業の担当者と打ち合わせを行う。その上で生み出すべき教育効果・評価方法についての打ち合わせを行う。その後、学内にて意義、目的を学ぶ事前研修を実施する。企業担当者と教員で進捗状況及についての情報交換を行う。出席状況の管理、教育効果の最大化に向けた授業内容の修正を都度行う。終了後は企業担当者による評価を得ると共に担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
イラスト応用AⅡ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で、滋賀ファンプロジェクトの企画書作成から提案までの制作までを学ぶ	公益財団法人びわこビジターズビューロー
イラスト応用BⅡ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	京都市伝統産業プロジェクトのプロモーションツールの制作とSNS運用での告知、及び制作を学ぶ	京都市産業観光局 クリエイティブ産業振興室
表現技法応用BⅡ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	オリジナルのマンガを作成し、雑誌への投稿、持ち込みまでを実践し、編集者を招いて講評を受ける	小学館 少年サンデー編集部
イラスト応用BⅡ-3	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	宮川町 舞妓さん、芸妓さん 推し活プロジェクトとしてグッズなどの商品を企画し提案する	宮川町お茶屋組合
イラストワークAⅠ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	Illustrator を使用して、デザインデータを制作するタイトルロゴデザインを学ぶ	株式会社タイトルラボ

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記		
別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。 ①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修 ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修 ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修 これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。		
(2)研修等の実績		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	教員の資質向上に向けた「考え活かす」研修	連携企業等: 株式会社おいかぜ
期間:	令和7年3月12日	対象: 教職員
内容	チームビルディングに基づく組織開発に関して～はたらくデザイン論～	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	専修学校における職業教育	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和6年10月12日	対象: 新任教員
内容	教育環境の専修学校での実践的な職業教育のあり方を学ぶ	
研修名:	学生教職員のための実践心理①③	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和6年10月26日	対象: 新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	
研修名:	学生教職員のための実践心理②	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和6年11月9日	対象: 新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	
(3)研修等の計画		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	未定	連携企業等: 未定
期間:	令和7年10月～令和8年3月までの間で1日実施予定	対象: 教職員
内容	教育の目的や目指す方向性と今後の授業運営について	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	専修学校教育のあり方と授業実践①	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和7年10月25日	対象: 新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	
研修名:	専修学校と制度	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和7年11月8日	対象: 新任教員
内容	専修学校制度の構造、専門学校を取り巻く環境や課題について学ぶ	
研修名:	専修学校教育のあり方と授業実践②	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和7年11月22日	対象: 新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

学校が行った自己評価の結果等について、企業・団体を中心とした学校に関係の深い方々に評価していただくことを基本とするもので、学校のための自己評価に終始せず外部からの意見を積極的に取り入れることで、結果として自己評価そのものの質を高め、次への改善につなげるために実施する。学校関係者と教員等との”対話”と”気づき”を通して、次の3点を目的とし、学校関係者評価を行う。

I 学校経営の改革方針や自己評価等の質を高め、次への改善につなげる。

II 学校運営や教育活動への学校関係者の協力や参画を得て、地域に開かれた信頼される学校づくりを進める。

III 設置者は学校関係者評価の結果をもとに適切な支援を行う。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	教育理念・目標・育成人材像
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学修成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境
(7)学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	国際交流

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

本校の教育内容は①問題発見力、②発想力、③視覚化力、④造形力の4つの能力を重視している。この4つ能力を明文化し、学生の理解と思考の定着に効果のある教育内容について委員より評価をいただいた。企業連携科目については、採用時や採用後の人材育成において必要なポイントを具体的に組み込んだ評価ルーブリックを設計し、プレゼンテーションに導入した。指摘事項をもとに、企業や社会が求める必要な能力、技術を精査し、人間力と社会人基礎力、デザイン力を備えた人材育成を強化する。また、2023年度に一部導入したルーブリック評価を展開し、全科目の学修成果評価制度の再構築と可視化に着手する。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
岩本 悠資	岩本繊維株式会社 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
川内 浩司	株式会社MUJI HOUSE 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
笹淵 久子	株式会社サーチフィールド GIKUTAS事業部取締役 GIKUTAS事業部責任者	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
小泉 達治	有限会社 コイズミデザインファクトリー 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
東館 将之	株式会社Live2D 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL: https://www.kid.ac.jp/kihonjoho/
公表時期: 令和7年11月上旬

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

地域社会に対して、本校の教育活動についての理解促進及び説明責任を果たす事を目的に「専門学校における情報提供等への取り組みに対するガイドライン」で定める項目について情報公開を行う。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	学校の概要と沿革、学校の教育目標と特色、教育理念・目的・人材育成、学校
(2)各学科等の教育	教育内容、定員数、入学者数、在校生数、成績評価、卒業・進級の認定基準
(3)教職員	組織、教職員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組み、実習・実技などの取組み、企業等との連携、卒業生
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事、部活動・サークル活動、教育環境
(6)学生の生活支援	学生支援の取組み
(7)学生納付金・修学支援	学納金、就学支援措置
(8)学校の財務	学校の財務状況
(9)学校評価	学校評価、自己評価結果の公表、学校関係者評価結果の公表
(10)国際連携の状況	－
(11)その他	－

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他()

URL: <https://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>

公表時期： 令和7年8月下旬

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科コミックイラストコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			担任授業AⅠ	自身の技術や能力のマネタイズ化や自分で考えること、グループワークや商品販売などの経験を通じて、自己肯定感を高め、自立（自律）に必要なことを学ぶ。	1前	60	4		○		○		○		
2	○			イラストワークAⅠ-1	Illustrator を使用してデザインデータ制作のための基本操作を学ぶ。①	1前	30	2		○		○			○	○
3	○			イラストワークAⅠ-2	Illustrator を使用してデザインデータ制作のための基本操作を学ぶ。②	1前	30	2		○		○			○	○
4	○			イラストワークAⅠ-3	就職・進学活動に必要な自己分析手法の知識と活用法の定着を問う。①	1前	30	2		○		○			○	
5	○			イラストワークAⅠ-4	就職・進学活動に必要な自己分析手法の知識と活用法の定着を問う。②	1前	30	2		○		○			○	
6	○			表現技法基礎AⅠ-1	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途のイラストを作成する技術を学ぶ。①	1前	30	2		○		○			○	○
7	○			表現技法基礎AⅠ-2	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途のイラストを作成する技術を学ぶ。②	1前	30	2		○		○			○	○
8	○			表現技法基礎AⅠ-3	Clip Studioを使用した基本のデジタルペインティング①	1前	30	2		○		○			○	○
9	○			表現技法基礎AⅠ-4	Clip Studioを使用した基本のデジタルペインティング②	1前	30	2		○		○			○	○
10	○			作画基礎AⅠ-1	人物の様々な表情・ポーズの描き方を学び、表現の選択肢を増やす。①	1前	30	2		○		○			○	
11	○			作画基礎AⅠ-2	人物の様々な表情・ポーズの描き方を学び、表現の選択肢を増やす。②	1前	30	2		○		○			○	
12	○			作画基礎AⅠ-3	「物の見え方の法則」（透視図法）の基礎を学び、物や建物の描き方、そして効果的な表現法を学ぶ。①	1前	30	2		○		○			○	
13	○			作画基礎AⅠ-4	「物の見え方の法則」（透視図法）の基礎を学び、物や建物の描き方、そして効果的な表現法を学ぶ。②	1前	30	2		○		○			○	
14	○			デッサン基礎AⅠ-1	物体と空間の関係性を把握し、平面上に表現するための絵画技法を習得する。①	1前	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科コミックイラストコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
15	○			デッサン基礎AⅠ-2	物体と空間の関係性を把握し、平面上に表現するための絵画技法を習得する。②	1 前	30	2		○		○			○	
16	○			担任授業BⅠ	進路確定に向けて、社会への視野を広げるため必要な情報を収集し準備を整える。	1 後	30	2		○		○		○		
17	○			イラストワークBⅠ-1	商業デザインの特徴と市場について知り、ニーズに合わせた商品をデザインするプロセスを学ぶ。 ①	1 後	30	2		○		○			○	○
18	○			イラストワークBⅠ-2	商業デザインの特徴と市場について知り、ニーズに合わせた商品をデザインするプロセスを学ぶ。 ②	1 後	30	2		○		○			○	○
19	○			イラストワークBⅠ-3	社会の様々な事例を研究し、ゲーミフィケーションの考えに基づいた課題解決のための企画を考える	1 後	30	2		○		○			○	
20	○			表現技法基礎BⅠ-1	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途に応じるイラストを作成する技術を学ぶ。①	1 後	30	2		○		○			○	○
21	○			表現技法基礎BⅠ-2	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途に応じるイラストを作成する技術を学ぶ。②	1 後	30	2		○		○			○	○
22	○			表現技法基礎BⅠ-3	社会の様々な事例を研究し、ゲーミフィケーションの考えに基づいた課題解決のための企画を考える	1 後	30	2		○		○			○	
23	○			イラスト基礎BⅠ-1	Adobe Premiereを使用して映像制作に必要な編集の基礎を修得する。①	1 後	30	2		○		○			○	
24	○			イラスト基礎BⅠ-2	Adobe Premiereを使用して映像制作に必要な編集の基礎を修得する。②	1 後	30	2		○		○			○	
25	○			イラスト基礎BⅠ-3	Clip Studio・Photoshopの特徴を理解し、制作内容に合わせて使い分けてデザイン制作を行う。①	1 後	30	2		○		○			○	○
26	○			イラスト基礎BⅠ-4	Clip Studio・Photoshopの特徴を理解し、制作内容に合わせて使い分けてデザイン制作を行う。②	1 後	30	2		○		○			○	○
27	○			作画基礎BⅠ-1	アニメーション、マンガの基礎技法とそれぞれの特徴を学ぶ。 ①	1 後	30	2		○		○			○	
28	○			作画基礎BⅠ-2	アニメーション、マンガの基礎技法とそれぞれの特徴を学ぶ。 ②	1 後	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科コミックイラストコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
29	○			デッサン基礎BⅠ-1	物体と空間の関係性を把握し、平面上に表現するための絵画技法を習得する。①	1 後	30	2		○		○			○	
30	○			デッサン基礎BⅠ-2	物体と空間の関係性を把握し、平面上に表現するための絵画技法を習得する。②	1 後	30	2		○		○			○	
31	○			キャリアデザインⅠ	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する。	1 集中	30	2		○		○		○		
32	○			キャリアデザインⅡ	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得 ・具体的な企業エントリーの実施、準備	1 集中	30	2		○		○		○		
33	○			インターンシップ	企業とのインターンシップ	1 集中	180	6			○		○	○		○
34	○			担任授業AⅡ	プレゼンテーションや業界研究を通して、進路決定に必要な社会人基礎力を身につける。	2 前	30	2		○		○		○		
35		○		イラストワークAⅡ-1	自ら構築した世界観のイメージを具体化し、キャラクターとの融合など精度の高い作品制作を行う。	2 前	90	6		○		○			○	
36		○		イラストワークAⅡ-2	規定のテーマに従ったショートムービーまたはCMムービーを制作する。	2 前	90	6		○		○			○	
37		○		イラストワークAⅡ-3	UI表現について理解し、企画したコンテンツのインターフェイスの制作方法を学ぶ。	2 前	90	6		○		○			○	
38		○		イラストワークAⅡ-4	設定に基づく、作品の方向性や世界観を共有する事を目的とする、コンセプトアートを想定した制作を行う。	2 前	90	6		○		○			○	
39		○		表現技法応用AⅡ-1	デジタル、アナログ双方で、マンガの描き方を基礎から学習する。	2 前	90	6		○		○			○	
40		○		表現技法応用AⅡ-2	Live2D Cubism Editorを使用してキャラクターに動きを設定するためのスキルを身につける。	2 前	90	6		○		○			○	
41		○		表現技法応用AⅡ-3	ターゲットの設定からマーケットリサーチ・企画会議を踏まえてニーズに対応する商品提案を行う。	2 前	90	6		○		○			○	○
42		○		表現技法応用AⅡ-4	明確な観察眼を持ち、光源、物体の構造、構成構図を見極め、作品を言説を伴って表現できる。	2 前	90	6		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科コミックイラストコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
43	○			イラスト応用AⅡ-1	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で「ぷれこん」へ向けた作品（企画書・プレゼン）の制作を実施。 ①	2 前	30	2		○		○			○	○
44	○			イラスト応用AⅡ-2	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で「ぷれこん」へ向けた作品（企画書・プレゼン）の制作を実施。 ②	2 前	30	2		○		○			○	○
45	○			イラスト応用AⅡ-3	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で「ぷれこん」へ向けた作品（企画書・プレゼン）の制作を実施。 ③	2 前	30	2		○		○			○	○
46	○			イラスト応用AⅡ-4	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で「ぷれこん」へ向けた作品（企画書・プレゼン）の制作を実施。 ④	2 前	30	2		○		○			○	○
47	○			作画応用AⅡ-1	アナログ表現の技法とその理論を学び、発想と表現力の幅を広げる。デッサンやスケッチなどを用いて専門家としてのモノの見方を習得していく。①	2 前	30	2		○		○			○	
48	○			作画応用AⅡ-2	アナログ表現の技法とその理論を学び、発想と表現力の幅を広げる。デッサンやスケッチなどを用いて専門家としてのモノの見方を習得していく。②	2 前	30	2		○		○			○	
49	○			作画応用AⅡ-3	1年次に習得した作画に説得力を与える演出方法を知り、各課題において根拠を持って活用する方法を学ぶ。①	2 前	30	2		○		○			○	
50	○			作画応用AⅡ-4	1年次に習得した作画に説得力を与える演出方法を知り、各課題において根拠を持って活用する方法を学ぶ。②	2 前	30	2		○		○			○	
51	○			担任授業BⅡ	社会連携課題の制作フローを理解し、展示に向けた準備を行う。	2後	30	2		○		○		○		
52		○		イラストワークBⅡ-1	自ら構築した世界観のイメージを具体化し、キャラクターとの融合など精度の高い作品制作を行う。	2後	60	4		○		○			○	
53		○		イラストワークBⅡ-2	自由テーマで映像を企画し、動画ソフトを使用して映像作品を制作する	2後	60	4		○		○			○	
54		○		イラストワークBⅡ-3	UI表現について理解し、コンテンツに合わせたインターフェイスを複数ページ関係を考えながら制作する	2後	60	4		○		○			○	○
55		○		イラストワークBⅡ-4	グループワークを中心に、完成された世界観を届けるコンセプトアート、キービジュアル制作の実践	2後	60	4		○		○			○	
56		○		表現技法応用BⅡ-1	オリジナルのマンガを作成し、雑誌への投稿、持ち込みまでを実践する	2後	90	6		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科コミックイラストコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
57		○		表現技法応用BⅡ-2	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途に応じるイラストを作成する技術を学ぶ	2後	90	6		○		○			○	
58		○		表現技法応用BⅡ-3	ターゲットの設定からマーケットリサーチ・企画会議を踏まえてニーズに対応する商品提案を行い、社会からの評価を得る	2後	90	6		○		○			○	
59		○		表現技法応用BⅡ-4	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途に応じるイラストを作成する技術を学ぶ	2後	90	6		○		○			○	
60	○			イラスト応用BⅡ-1	マーケティングのフレームワーク、実践的な制作フローを踏んでグループにてプロモーションツールの制作とSNS運用での告知、イベントのプロデュース及び制作を行う。 ①	2後	30	2		○		○			○	○
61	○			イラスト応用BⅡ-2	マーケティングのフレームワーク、実践的な制作フローを踏んでグループにてプロモーションツールの制作とSNS運用での告知、イベントのプロデュース及び制作を行う。 ②	2後	30	2		○		○			○	○
62	○			イラスト応用BⅡ-3	マーケティングのフレームワーク、実践的な制作フローを踏んでグループにてプロモーションツールの制作とSNS運用での告知、イベントのプロデュース及び制作を行う。 ③	2後	30	2		○		○			○	○
63	○			イラスト応用BⅡ-4	マーケティングのフレームワーク、実践的な制作フローを踏んでグループにてプロモーションツールの制作とSNS運用での告知、イベントのプロデュース及び制作を行う。 ④	2後	30	2		○		○			○	○
64	○			作画応用BⅡ-1	習得した観察眼と想像力の技術を意識して活用し、自分の作品とステートメントを作成できる。①	2後	30	2		○		○			○	
65	○			作画応用BⅡ-2	習得した観察眼と想像力の技術を意識して活用し、自分の作品とステートメントを作成できる。②	2後	30	2		○		○			○	
66	○			作画応用BⅡ-3	キャラクターの違いは動きであると理解し、動きと連動する作画をして作品意図を提示できる。①	2後	30	2		○		○			○	○
67	○			作画応用BⅡ-4	キャラクターの違いは動きであると理解し、動きと連動する作画をして作品意図を提示できる。②	2後	30	2		○		○			○	○
合計					67 科目			132(2070) 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要 授業時間2,070時間以上（132単位以上）の修得が卒業要件。定期試験等の実施件：により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 前期および後期開始前に履修登録を行い、出席率が授業時間数の3分の1以上であること。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。		1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地															
京都芸術デザイン専門学校		昭和58年1月18日		富永 良子		〒 606-8252 (住所) 京都府京都市左京区北白川上終町3番地 (電話) 075-722-9231															
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地															
学校法人瓜生山学園		昭和23年6月5日		徳山 豊		〒 606-8271 (住所) 京都市左京区北白川瓜生山町116号 (電話) 075-791-9122															
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度														
商業実務	商業実務専門課程		クリエイティブデザイン学科 キャラクターデザインコース		平成12(2000)年度	-	令和 5(2023)年度														
学科の目的	芸術・デザインに関する専門知識及び技術を習得させ、実務者の養成を図ることを目的とする。																				
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	絵を描くだけではなく、デジタルイラスト、Live2D、CGなどデジタルコンテンツ制作を学ぶことで、デジタルメディアやアニメーション、ゲーム分野でのスペシャリストを養成。企業から広告宣伝ツールなどの受託制作の依頼を受け、企画・デザイン・納品など実際の仕事を経験し、実践力を積む。																				
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技													
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		- 単位時間	- 単位時間	1,890 単位時間	180 単位時間	- 単位時間													
				- 単位		126 単位	6 単位	- 単位													
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率															
600 人	151 人		21 人		17 %	0 %															
就職等の状況	■卒業者数(C) : 68 人																				
	■就職希望者数(D) : 52 人																				
	■就職者数(E) : 52 人																				
	■地元就職者数(F) 19 人																				
	■就職率(E/D) 100 %																				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 37 %																				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) 76 %																				
	■進学者数 11 人																				
	■その他																				
	帰国、療養等 5人																				
第三者による学校評価	(令和 6 年度卒業者にに関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)																				
	■主な就職先、業界等(令和6年度卒業生)																				
	株式会社GoHands、株式会社bloom、株式会社アートラボ、株式会社メディアインパクト、株式会社ふじまつ																				
当該学科のホームページURL	https://www.kid.ac.jp/																				
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A：単位時間による算定)																				
	<table><tr><td>総授業時数</td><td>- 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>- 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>- 単位時間</td></tr><tr><td>うち必修授業時数</td><td>- 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>- 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>- 単位時間</td></tr><tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>- 単位時間</td></tr></table>								総授業時数	- 単位時間	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	- 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	- 単位時間	うち必修授業時数	- 単位時間	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	- 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	- 単位時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)
総授業時数	- 単位時間																				
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	- 単位時間																				
うち企業等と連携した演習の授業時数	- 単位時間																				
うち必修授業時数	- 単位時間																				
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	- 単位時間																				
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	- 単位時間																				
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	- 単位時間																				
	(B：単位数による算定)																				
	<table><tr><td>総単位数</td><td>132 単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>34 単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>6 単位</td></tr><tr><td>うち必修単位数</td><td>40 単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>6 単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>34 単位</td></tr><tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>6 単位</td></tr></table>								総単位数	132 単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	34 単位	うち企業等と連携した演習の単位数	6 単位	うち必修単位数	40 単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	6 単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	34 単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)
総単位数	132 単位																				
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	34 単位																				
うち企業等と連携した演習の単位数	6 単位																				
うち必修単位数	40 単位																				
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	6 単位																				
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	34 単位																				
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	6 単位																				
教員の属性(専任教員について記入)	<table><tr><td>① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td><td>2 人</td></tr><tr><td>② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td><td>8 人</td></tr><tr><td>③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td><td>- 人</td></tr><tr><td>④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td><td>1 人</td></tr><tr><td>⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td><td>3 人</td></tr><tr><td>計</td><td>14 人</td></tr></table>								① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)	2 人	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)	8 人	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)	- 人	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)	1 人	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	3 人	計	14 人	
	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)	2 人																			
	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)	8 人																			
	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)	- 人																			
	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)	1 人																			
	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	3 人																			
	計	14 人																			
<table><tr><td>上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数</td><td>9 人</td></tr></table>								上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数	9 人												
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数	9 人																				

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

各学科・コースは、生徒の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業復興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識・技術などを十分に把握・分析した上で、教育課程の編成を行うこととする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

各学科・コースは、別途定める「教育課程の編成に関する規定」に則り、専攻分野に関して実務に関する知識・技術・技能などについて知見のある企業、関係施設、業界団体等からの意見を聴取し、それを教育課程の編成に活用するため、「教育課程編成委員会」を設置し、年2回以上開催する。第1回目では当該年度の教育課程編成の考察及び分析に基づき、課題の抽出を行う。第2回目では、第1回目の課題を踏まえた改善計画に対する意見聴取及び協議を行う。そして教育課程編成委員会の意見を反映した次年度教育計画を策定し、校長の承認をもって次年度の教育課程編成が確定される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
竹内 錬	株式会社GLAS	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
秋吉 亮	NPO法人AEYAC	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
一本 可愛	株式会社スタジオトリガー	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
富永 良子	京都芸術デザイン専門学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
田中 小次郎	京都芸術デザイン専門学校ビジュアルデザインコース主任 社会連携教育委員会委員長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
磯田 安宏	京都芸術デザイン専門学校 社会連携教育委員会委員、2次元分野領域長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
関目 峻行	京都芸術デザイン専門学校インテリアデザインコース主任 社会連携教育委員会委員	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
荒起 北斗	京都芸術デザイン専門学校 事務局長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
中村 三友紀	京都芸術デザイン専門学校 教学課長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
大須賀 美穂	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
上野山 日菜	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
榊原 太郎	京都芸術デザイン専門学校 キャラクターデザインコース主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(8月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年8月27日 14:00～15:30

第2回 令和7年2月25日 14:00～15:30

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

企業連携プロジェクトにおいて学生が単に技術的な成果物を制作するだけでなく、企業の本質的な課題を深く理解し、その解決策を論理的かつ魅力的にプレゼンテーションできる総合的な能力を育成することが課題であり、企業からの依頼内容と仕様を徹底的に分析・理解する能力の強化する。言葉だけでなく、視覚的な表現力を駆使して、聴衆に伝わるプレゼンテーションを構築する能力の向上。プレゼンテーションへの苦手意識を克服し、自信を持って自分の考えを伝えられるコミュニケーション能力の育成。これらの指導を通じて、学生は実践的なビジネススキルとコミュニケーションスキルを習得し、社会で活躍できる人材へと成長することを目指す。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

産学連携教育を基本方針とし、学内では実践的且つ専門的な知識と技術のインプット型の教育を行う。学外では企業等と連携したインターンシップ実習によるアウトプット型の教育を行う。インターンシップを通し、産業界の実情を体感する機会とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

実習開始前に担任教員が企業の担当者と打ち合わせを行う。その上で生み出すべき教育効果・評価方法についての打ち合わせを行う。その後、学内にて意義、目的を学ぶ事前研修を実施する。企業担当者と教員で進捗状況及びについての情報交換を行う。出席状況の管理、教育効果の最大化に向けた授業内容の修正を都度行う。終了後は企業担当者による評価を得ると共に担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
キャラクタービジネス	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	ヨドバシカメラ京都様の1Fエントランスにて、キャラクターに触れる楽しさを体感しよう！という趣旨のワークショッププロジェクトを企画・開催を通じて実体験する。	ヨドバシカメラ京都
作画応用BⅡ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	高校生百貨店をオンライン上でも周知する「バーチャル高校生百貨店」プロジェクトにて、Vtuberのデザインやプロモーション制作を学ぶ。	NPO法人Co.to.hana
企画演習基礎BⅠ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	商品のキャラクター化などを中心としたチェリオコーポレーションプロモーション企画を通じて、キャラクターの魅力で商品の認知度UPにつながる術を学ぶ。	株式会社チェリオコーポレーション ※予定
表現技法応用BⅡ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	BIPROGY様のVR技術を活かしたサイネージコンテンツプロジェクトを通じて、Live2Dスキルが社会でどのように活用できるかを学ぶ。	BIPROGY株式会社 ※予定
担任授業AⅠ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	株式会社ルピシア様の地域限定茶パッケージのリニューアルデザインを提案する。	株式会社ルピシア

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。

①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修

②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修

③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修

これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	教員の資質向上に向けた「考え活かす」研修	連携企業等: 株式会社おいかけ
期間:	令和7年3月12日	対象: 教職員
内容	チームビルディングに基づく組織開発に関して～はたらくデザイン論～	

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	専修学校における職業教育	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和6年10月12日	対象: 新任教員
内容	教育環境の専修学校での実践的な職業教育のあり方を学ぶ	

研修名:	学生教職員のための実践心理①③	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和6年10月26日	対象: 新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	

研修名:	学生教職員のための実践心理②	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和6年11月9日	対象: 新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	未定	連携企業等: 未定
期間:	令和7年10月～令和8年3月までの間で1日実施予定	対象: 教職員
内容	教育の目的や目指す方向性と今後の授業運営について	

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	専修学校教育のあり方と授業実践①	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和7年10月25日	対象: 新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	

研修名:	専修学校と制度	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和7年11月8日	対象: 新任教員
内容	専修学校制度の構造、専門学校を取り巻く環境や課題について学ぶ	

研修名:	専修学校教育のあり方と授業実践②	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和7年11月22日	対象: 新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

学校が行った自己評価の結果等について、企業・団体を中心とした学校に関係の深い方々に評価していただくことを基本とするもので、学校のための自己評価に終始せず外部からの意見を積極的に取り入れることで、結果として自己評価そのものの質を高め、次への改善につなげるために実施する。学校関係者と教員等との“対話”と“気づき”を通して、次の3点を目的とし、学校関係者評価を行う。

- Ⅰ 学校経営の改革方針や自己評価等の質を高め、次への改善につなげる。
Ⅱ 学校運営や教育活動への学校関係者の協力や参画を得て、地域に開かれた信頼される学校づくりを進める。
Ⅲ 設置者は学校関係者評価の結果をもとに適切な支援を行う。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	教育理念・目標・育成人材像
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学修成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境
(7)学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	国際交流

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

2025年度からインターンシップの定義が新たに定められたことにも触れ、企業の新卒採用及び人材採用の視点にたったインターンシップの有用性に関してご意見をいただいた。なお、本校ではインターンシップだけではなく、企業連携に基いた協働型のプロジェクトにも積極的に実施している。これらの取り組みの根本となっているのは、職業一体型教育プログラムの推進であり【社会人基礎力】【デザイン力】の3点を全ての開講科目に効果的に導入し、実践型人材の育成に繋げることに起因していることも改めて委員の皆様にご説明をした。各委員の皆様からは、2025年度からインターンシップの定義が変わり、キャリア形成や就職に対する意識を醸成することが目的であったインターンシップと採用が密接に結びつくことになる。しかし、それが大きく採用活動に影響するという考えはお持ちではなく、むしろ本校がこれまで培ってきたインターンシップのノウハウを活かして、より一層職業一体型教育の推進と、実践型による人材育成の充実を図るようにとの激励をいただいた。社会動向の変化を踏まえ、社会連携教育をさらに深化させる。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
岩本 悠資	岩本繊維株式会社 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
川内 浩司	株式会社MUJI HOUSE 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
笹淵 久子	株式会社サーチフィールド GIKUTAS事業部取締役 GIKUTAS事業部責任者	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
小泉 達治	有限会社 コイズミデザインファクトリー 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
東舘 将之	株式会社Live2D 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>

公表時期：令和7年11月上旬

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

※(10)及び(11)については任意記載。

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>

公表時期: 令和7年8月下旬

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科キャラクターデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
1	○			担任授業A I	自身の技術や能力のマネタイズ化や自分で考えること、グループワークや商品販売などの経験を通じて、自己肯定感を高め、自立(自律)に必要なことを学ぶ	1 前	60	4		○		○		○		○
2	○			作画基礎A I-1	人体の構造と機能を理解し、様々な等身のキャラクターを描くことができるよう基礎画力を向上します。またパースを理解し、遠近法・透視図法・アイレベル・消失点を理解し立体把握力を学ぶ ①	1 前	30	2		○		○			○	
3	○			作画基礎A I-2	人体の構造と機能を理解し、様々な等身のキャラクターを描くことができるよう基礎画力を向上します。またパースを理解し、遠近法・透視図法・アイレベル・消失点を理解し立体把握力を学ぶ ②	1 前	30	2		○		○			○	
4	○			作画基礎A I-3	3次元でモノを見る3D空間を画面上で把握し、Blenderを使用して簡単なキャラクターを制作することに加え、BlenderやUnityを用いてアニメーション制作の基礎を学ぶ ①	1 前	30	2		○		○			○	
5	○			作画基礎A I-4	3次元でモノを見る4D空間を画面上で把握し、Blenderを使用して簡単なキャラクターを制作することに加え、BlenderやUnityを用いてアニメーション制作の基礎を学ぶ ②	1 前	30	2		○		○			○	
6	○			デザイン技術基礎A I-1	Illustrator・Photoshopの基本的な使い方を学び、加えて第3者に伝わり、美しいデザインとはを考えることで印刷物の制作を学ぶ ①	1 前	30	2		○		○			○	
7	○			デザイン技術基礎A I-2	Illustrator・Photoshopの基本的な使い方を学び、加えて第3者に伝わり、美しいデザインとはを考えることで印刷物の制作を学ぶ ②	1 前	30	2		○		○			○	
8	○			デジタル技術基礎A I-1	画力基礎での人体の学習を基に、Live2Dで使用できるオリジナルキャラクターをClipstudioで作成。描いたキャラクターに愛着を持ち、魅力的な人物描写・表現力向上を学ぶ ①	1 前	30	2		○		○			○	
9	○			デジタル技術基礎A I-2	画力基礎での人体の学習を基に、Live2Dで使用できるオリジナルキャラクターをClipstudioで作成。描いたキャラクターに愛着を持ち、魅力的な人物描写・表現力向上を学ぶ ②	1 前	30	2		○		○			○	
10	○			デジタル技術基礎A I-3	3次元でモノを見る5D空間を画面上で把握し、Blenderを使用して簡単なキャラクターを制作することに加え、BlenderやUnityを用いてアニメーション制作の基礎を学ぶ ③	1 前	30	2		○		○			○	
11	○			デジタル技術基礎A I-4	3次元でモノを見る6D空間を画面上で把握し、Blenderを使用して簡単なキャラクターを制作することに加え、BlenderやUnityを用いてアニメーション制作の基礎を学ぶ ④	1 前	30	2		○		○			○	
12	○			表現技法基礎A I-1	Live2Dの基本操作を理解し、分割したパーツを適切に稼働させキャラクターを動かすアニメーションの術を学ぶ ①	1 前	30	2		○		○			○	
13	○			表現技法基礎A I-2	Live3Dの基本操作を理解し、分割したパーツを適切に稼働させキャラクターを動かすアニメーションの術を学ぶ ②	1 前	30	2		○		○			○	
14	○			表現技法基礎A I-3	Live4Dの基本操作を理解し、分割したパーツを適切に稼働させキャラクターを動かすアニメーションの術を学ぶ ③	1 前	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科キャラクターデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必 修	選 択 必 修	自由 選 択						講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
15	○			表現技法基礎AⅠ-4	Live5Dの基本操作を理解し、分割したパーツを適切に稼働させキャラクターを動かすアニメーションの術を学ぶ ④	1 前	30	2		○		○			○	
16	○			担任授業BⅠ	通年にて以下の3点をコースの垣根を超えた他者の関係構築の中で経験し、自己表現する術と重要性を学ぶ ①具体的な成果(マネタイズ)を伴う経験の実現 ②自立する意識の醸成 ③自己分析による自己肯定感の獲得	1 後	30	2		○		○		○		○
17	○			作画基礎BⅠ-1	人体の構造とバランス・モーション・感情を正確に捉え、様々な等身のキャラクターを描くことができる。 遠近法・透視図法・アイレベル・消失点等パースの基本を理解し背景を伴うキャラクターを描く術を学ぶ ①	1 後	30	2		○		○			○	
18	○			作画基礎BⅠ-2	人体の構造とバランス・モーション・感情を正確に捉え、様々な等身のキャラクターを描くことができる。 遠近法・透視図法・アイレベル・消失点等パースの基本を理解し背景を伴うキャラクターを描く術を学ぶ ②	1 後	30	2		○		○			○	
19	○			作画基礎BⅠ-3	人と違った発想の価値を理解し、根拠やストーリーをもとに他者に分かりやすく伝えることの重要性を理解し、その術を学ぶ	1 後	30	2		○		○			○	
20	○			デジタル技術基礎BⅠ-1	ユーザー視点にたって見やすい・使いやすい・心地よいと感じることができるデザインとは何かを考え制作し、自身の考えをもとに説明する術を学ぶ ①	1 後	30	2		○		○			○	
21	○			デジタル技術基礎BⅠ-2	ユーザー視点にたって見やすい・使いやすい・心地よいと感じることができるデザインとは何かを考え制作し、自身の考えをもとに説明する術を学ぶ ②	1 後	30	2		○		○			○	
22	○			デジタル技法基礎BⅠ-3	3D空間の認識力を高める・ディティールにこだわり完成度を高める・知りたい情報や技術を学生間で共有し制作する技術と知識を学ぶ ③	1 後	30	2		○		○			○	
23	○			デジタル技術基礎BⅠ-4	就活用として使用可能な、学びの成果・成長・ユーモアを取り入れたポートフォリオサイトの構築【ノーコードでのサイト制作】及び、SNSでのPFサイト配信する術を学ぶ ①	1 後	30	2		○		○			○	○
24	○			表現技法基礎BⅠ-1	前期で学んだLive2Dの基本的な技術を活用して、オリジナルキャラクターを動かす技術と知識を学ぶ ①	1 後	30	2		○		○			○	
25	○			表現技法基礎BⅠ-2	前期で学んだLive2Dの基本的な技術を活用して、オリジナルキャラクターを動かす技術と知識を学ぶ ②	1 後	30	2		○		○			○	
26	○			表現技法基礎BⅠ-3	3D空間の認識力を高める・ディティールにこだわり完成度を高める・知りたい情報や技術を学生間で共有し制作する技術と知識を学ぶ ①	1 後	30	2		○		○			○	
27	○			表現技法基礎BⅠ-4	3D空間の認識力を高める・ディティールにこだわり完成度を高める・知りたい情報や技術を学生間で共有し制作する技術と知識を学ぶ ②	1 後	30	2		○		○			○	
28	○			企画演習基礎BⅠ-1	クライアント(依頼企業様)からの要望を理解して制作し、制作するうえでの想いをわかりやすく、キャラクターを効果的に用いて提案方法を学ぶ ①	1 後	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科キャラクターデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
29	○			企画演習基礎BⅠ-2	クライアント(依頼企業様)からの要望を理解して制作し、制作するうえでの想いをわかりやすく、キャラクターを効果的に用いて提案方法を学ぶ ②	1後	30	2		○		○			○	○
30	○			企画演習基礎BⅠ-3	就活用として使用可能な、学びの成果・成長・ユーモアを取り入れたポートフォリオサイトの構築【ノーコードでのサイト制作】及び、SNSでのPFサイト配信する術を学ぶ ②	1後	30	2		○		○			○	○
31	○			キャリアデザインⅠ	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する	1後	60	4		○		○			○	
32	○			キャリアデザインⅡ	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得 ・具体的な企業エントリーの実施、準備	1後	30	2		○		○			○	
33	○			インターンシップ	企業とのインターンシップ	1集中	180	2		○		○		○		○
34	○			担任授業AⅡ	視野を広く持ち、これまでの成長と成果を、就活に適した形で他者に伝わる文章にする方法と、進路決定に向け、自身の成長と成果を整理し、他者に具体的に伝える方法を学ぶ	2前	30	2		○		○		○		○
35		○		表現技法応用AⅡ-1	Unityの基本操作・表現できることを理解し、仕様を元に企画立案したコンテンツ(ゲーム)の制作方法を学ぶ	2前	90	6		○		○			○	
36		○		表現技法応用AⅡ-2	自己表現を目的としたVtuber / 映像コンテンツを制作する上で、見る人を意識したコンテンツとしてのコンセプトメイキングの方法を学ぶ	2前	90	6		○		○			○	
37		○		表現技法応用AⅡ-3	Blender(3DCG)用いたアニメーション制作を主眼とし、これまでの知識と技術を応用した、新たな自己表現の術を学ぶ	2前	90	6		○		○			○	
38	○			表現技法応用AⅡ-4	2年次選択科目「ゲームメイキング演習」「Vtuber演習」「3DCGアニメーション演習」の3科目それぞれのスキルや特性を活かし、社会実装を前提とした新しい企画・制作の提案を考える	2前	30	2		○		○			○	○
39	○			作画応用AⅡ-1	Live2Dが実現できる技術・表現方法を駆使して、自己表現に繋がるコンテンツや、詳細な仕様や規定に基づいてLive2Dを用いたモーションを設定し、キャラクターを動かす術を学ぶ ①	2前	30	2		○		○			○	○
40	○			作画応用AⅡ-2	Live2Dが実現できる技術・表現方法を駆使して、自己表現に繋がるコンテンツや、詳細な仕様や規定に基づいてLive3Dを用いたモーションを設定し、キャラクターを動かす術を学ぶ ②	2前	30	2		○		○			○	○
41	○			作画応用AⅡ-3	Live2Dが実現できる技術・表現方法を駆使して、自己表現に繋がるコンテンツや、詳細な仕様や規定に基づいてLive4Dを用いたモーションを設定し、キャラクターを動かす術を学ぶ ③	2前	30	2		○		○			○	○
42	○			作画応用AⅡ-4	Live2Dが実現できる技術・表現方法を駆使して、自己表現に繋がるコンテンツや、詳細な仕様や規定に基づいてLive5Dを用いたモーションを設定し、キャラクターを動かす術を学ぶ ③	2前	30	2		○		○			○	○
43	○			デジタル技術応用AⅡ-1	企業と連携した企画提案や作品制作に取り組む。企業や社会のニーズを理解し、専門分野を活かした社会課題の解決を考えるとともに、他者に的確に伝わるプレゼンテーションについて学ぶ ①	2前	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科キャラクターデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
44	○			デジタル技術応用AⅡ-2	企業と連携した企画提案や作品制作に取り組む。企業や社会のニーズを理解し、専門分野を活かした社会課題の解決を考えるとともに、他者に的確に伝わるプレゼンテーションについて学ぶ ②	2前	30	2		○		○			○	○
45	○			デジタル技術応用AⅡ-3	企業と連携した企画提案や作品制作に取り組む。企業や社会のニーズを理解し、専門分野を活かした社会課題の解決を考えるとともに、他者に的確に伝わるプレゼンテーションについて学ぶ ③	2前	30	2		○		○			○	○
46	○			デジタル技術応用AⅡ-4	企業と連携した企画提案や作品制作に取り組む。企業や社会のニーズを理解し、専門分野を活かした社会課題の解決を考えるとともに、他者に的確に伝わるプレゼンテーションについて学ぶ ④	2前	30	2		○		○			○	○
47	○			デザイン技術応用AⅡ-1	Illustrator・Photoshopの実務としての活用法を再確認し、第3者に伝わり、美しいデザインとはを考えることで印刷物の制作を学ぶ。入稿データとして適切な形式を学ぶ ①	2前	30	2		○		○			○	
48	○			デザイン技術応用AⅡ-2	Illustrator・Photoshopの実務としての活用法を再確認し、第3者に伝わり、美しいデザインとはを考えることで印刷物の制作を学ぶ。入稿データとして適切な形式を学ぶ ②	2前	30	2		○		○			○	
49	○			担任授業BⅡ	視野を広く持ち、これまでの成長と成果を、就活に適した形で他者に伝わる文章にする方法と、進路決定に向け、自身の成長と成果を整理し、他者に具体的に伝える方法とキャリア構築に繋がる行動力を学ぶ	2後	30	2		○		○		○		○
50		○		デジタル技術応用BⅡ-1	Unityの基本操作・表現できることを理解し、仕様を元に企画立案したコンテンツ(ゲーム)の制作方法を学ぶ ①	2後	60	4		○		○			○	
51		○		デジタル技術応用BⅡ-2	自己表現を目的とした映像コンテンツを制作する上で、見る人を意識したコンテンツとしてのコンセプトメイキングの方法を学ぶ ①	2後	60	4		○		○			○	
52		○		デジタル技術応用BⅡ-3	Blender(3DCG)用いたアニメーション制作を主眼とし、これまでの知識と技術を応用した、新たな自己表現の術を学ぶ ①	2後	60	4		○		○			○	
53		○		デジタル技術応用BⅡ-4	Unityの基本操作・表現できることを理解し、仕様を元に企画立案したコンテンツ(ゲーム)の制作方法を学ぶ ②	2後	30	2		○		○			○	
54		○		デジタル技術応用BⅡ-5	自己表現を目的とした映像コンテンツを制作する上で、見る人を意識したコンテンツとしてのコンセプトメイキングの方法を学ぶ ②	2後	30	2		○		○			○	
55		○		デジタル技術応用BⅡ-6	Blender(3DCG)用いたアニメーション制作を主眼とし、これまでの知識と技術を応用した、新たな自己表現の術を学ぶ ②	2後	30	2		○		○			○	
56	○			作画応用BⅡ-1	学んできたLive2Dにて実現できる技術・表現を駆使して、応用を兼ねた自己表現とユーザーの求める作品制作について学ぶ ①	2後	30	2		○		○			○	○
57	○			作画応用BⅡ-2	学んできたLive3Dにて実現できる技術・表現を駆使して、応用を兼ねた自己表現とユーザーの求める作品制作について学ぶ ②	2後	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科キャラクターデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
58	○			作画応用BⅡ-3	学んできたLive4Dにて実現できる技術・表現を駆使して、応用を兼ねた自己表現とユーザーの求める作品制作について学ぶ ③	2 後	30	2		○		○			○	○
59	○			作画応用BⅡ-4	学んできたLive5Dにて実現できる技術・表現を駆使して、応用を兼ねた自己表現とユーザーの求める作品制作について学ぶ ④	2 後	30	2		○		○			○	○
60	○			表現技法応用BⅡ-1	クライアント(企業/団体/行政/社会等)からの依頼・要望を理解し、クライアントが抱える課題や問題を、キャラクターを用いた企画や発想で解決策となる、根拠をもとにした提案の方法を学ぶ ①	2 後	30	2		○		○			○	○
61	○			表現技法応用BⅡ-2	クライアント(企業/団体/行政/社会等)からの依頼・要望を理解し、クライアントが抱える課題や問題を、キャラクターを用いた企画や発想で解決策となる、根拠をもとにした提案の方法を学ぶ ②	2 後	30	2		○		○			○	○
62	○			表現技法応用BⅡ-3	クライアント(企業/団体/行政/社会等)からの依頼・要望を理解し、クライアントが抱える課題や問題を、キャラクターを用いた企画や発想で解決策となる、根拠をもとにした提案の方法を学ぶ ③	2 後	30	2		○		○			○	○
63	○			表現技法応用BⅡ-4	クライアント(企業/団体/行政/社会等)からの依頼・要望を理解し、クライアントが抱える課題や問題を、キャラクターを用いた企画や発想で解決策となる、根拠をもとにした提案の方法を学ぶ ④	2 後	30	2		○		○			○	○
64	○			キャラクタービジネス	2年次選択科目「ゲームマーケティング演習」「Vtuber演習」「3DCGアニメーション演習」の3科目それぞれのスキルや特性を活かし、社会実装を前提とした新しい企画・制作の提案を考える。	2 後	30	2		○		○			○	○
65	○			企画演習応用BⅡ-1	Web業界のトレンドを踏まえ、卒業後の運用を想定し企画・コンセプトの構築に基づいた収益化できる自己プロモーション用のWebサイトをノーコードで完成させる術を学ぶ ①	2 後	30	2		○		○			○	
66	○			企画演習応用BⅡ-2	Web業界のトレンドを踏まえ、卒業後の運用を想定し企画・コンセプトの構築に基づいた収益化できる自己プロモーション用のWebサイトをノーコードで完成させる術を学ぶ ②	2 後	30	2		○		○			○	
合計					66 科目			132 (2070) 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 授業時間2,070時間以上（132単位以上）の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 前期および後期開始前に履修登録を行い、出席率が授業時間数の3分の1以上であること。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。		1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地		
京都芸術デザイン専門学校		昭和58年1月18日		富永 良子		〒 606-8252 (住所) 京都府京都市左京区北白川上終町3番地 (電話) 075-722-9231		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人瓜生山学園		昭和23年6月5日		徳山 豊		〒 606-8271 (住所) 京都市左京区北白川瓜生山町116号 (電話) 075-791-9122		
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度	
商業実務	商業実務専門課程		クリエイティブデザイン学科 インテリアデザインコース		平成12(2000)年度	-	令和 5(2023)年度	
学科の目的	芸術・デザインに関する専門知識及び技術を習得させ、実務者の養成を図ることを目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率 等)	住宅設計や商業施設の内装、雑貨・家具など幅広くインテリア業界におけるスペシャリストを養成。建築設計・加工管理に携わるために必要となる法規、構造、施工、計画についての基礎知識を学び2級建築士受験資格を取得することができる。住宅・店舗デザイン専攻については、卒業と同時に2級建築士受験資格を取得できるカリキュラムであるため、132単位を超えて受験資格取得に必要な単位を修得。							
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総 単位数		講義	演習	実習	実験	実技
2 年	昼間	※単位時間、単位いずれ かに記入	- 単位時間	- 単位時間	1,890 単位時間	180 単位時間	- 単位時間	- 単位時間
			132 単位	- 単位	126 単位	6 単位	- 単位	- 単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率		
600 人	67 人		12 人		18%	0 %		
就職等の状況	■卒業者数 (C)		36		人			
	■就職希望者数 (D)		35		人			
	■就職者数 (E)		35		人			
	■地元就職者数 (F)		16		人			
	■就職率 (E/D)		100		%			
	■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)		46		%			
	■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)		97		%			
	■進学者数		1		人			
	■その他							
	なし							
(令和 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)								
■主な就職先、業界等								
(令和6年度卒業生)								
株式会社デザオ建設、株式会社リビングハウス、住友林業ホームテック株式会社、株式会社リブ、株式会社ユニバーサル園芸社								
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価： 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体： - 受審年月： - 評価結果を掲載したホームページURL -							
当該学科の ホームページ URL	https://www.kid.ac.jp/							
企業等と連携した 実習等の実施状況 (A、Bいずれかに記入)	(A：単位時間による算定)							
	総授業時数					- 単位時間		
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数					- 単位時間		
	うち企業等と連携した演習の授業時数					- 単位時間		
	うち必修授業時数					- 単位時間		
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数					- 単位時間		
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数					- 単位時間		
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)					- 単位時間		
	(B：単位数による算定)							
	総単位数					132 単位		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数					34 単位			
うち企業等と連携した演習の単位数					6 単位			
うち必修単位数					40 単位			
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数					6 単位			
うち企業等と連携した必修の演習の単位数					34 単位			
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					6 単位			
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)					2 人		
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)					8 人		
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)					- 人		
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)					1 人		
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)					3 人		
	計					14 人		
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数					9 人		

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

各学科・コースは、生徒の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業復興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識・技術などを十分に把握・分析した上で、教育課程の編成を行うこととする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

各学科・コースは、別途定める「教育課程の編成に関する規定」に則り、専攻分野に関して実務に関する知識・技術・技能などについて知見のある企業、関係施設、業界団体等からの意見を聴取し、それを教育課程の編成に活用するため、「教育課程編成委員会」を設置し、年2回以上開催する。第1回目では当該年度の教育課程編成の考察及び分析に基づき、課題の抽出を行う。第2回目では、第1回目の課題を踏まえた改善計画に対する意見聴取及び協議を行う。そして教育課程編成委員会の意見を反映した次年度教育計画を策定し、校長の承認をもって次年度の教育課程編成が確定される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
波野 賢	株式会社リヴ	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
猪木 陽子	公益社団法人 日本インテリアデザイナー協会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
小川 英樹	株式会社日展	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
富永 良子	京都芸術デザイン専門学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
田中 小次郎	京都芸術デザイン専門学校ビジュアルデザインコース主任 社会連携教育委員会委員長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
磯田 安宏	京都芸術デザイン専門学校 社会連携教育委員会委員、2次元分野領域長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
荒起 北斗	京都芸術デザイン専門学校 事務局長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
中村 三友紀	京都芸術デザイン専門学校 教学課長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
大須賀 美穂	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
上野山 日菜	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
関目 峻行	京都芸術デザイン専門学校 インテリアデザインコース主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期
(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (8月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年8月30日 14:00～15:30

第2回 令和7年2月26日 14:00～15:30

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況
※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

インターンシップや教育プログラムにおいて、学生の専門スキルと社会人としての基礎力の両面をバランス良く育成することの重要性が改めて認識した。「発想力」と「ビジネスとしての現実性」の融合が、学生が社会で活躍するための鍵であり、今後は、このバランスを考慮したカリキュラムや課題設定、そして企業との連携をさらに強化していくことが重要であり、次年度に向けて検討を行う。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

産学連携教育を基本方針とし、学内では実践的且つ専門的な知識と技術のインプット型の教育を行う。学外では企業等と連携したインターンシップ実習によるアウトプット型の教育を行う。インターンシップを通し、産業界の実情を体感する機会とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

実習開始前に担任教員が企業の担当者と打ち合わせを行う。その上で生み出すべき教育効果・評価方法についての打ち合わせを行う。その後、学内にて意義、目的を学ぶ事前研修を実施する。企業担当者と教員で進捗状況及びについての情報交換を行う。出席状況の管理、教育効果の最大化に向けた授業内容の修正を都度行う。終了後は企業担当者による評価を得ると共に担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
インテリア技術基礎AⅠ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	株式会社八清さまとの企業連携において、京町家のリノベーション提案(企画・提案・設計・模型制作)を学ぶ	株式会社八清
制作演習応用BⅡ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	株式会社ジェイ・エス・ビー・ネットワーク様との企業連携において、ワンルームのコーディネート提案およびショールームとしての設え制作を学ぶ	株式会社ジェイ・エス・ビー・ネットワーク
インテリア技術基礎BI-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	イオンモール京都五条さまと連携し、企業連携制作「クリスマスプロジェクト」としてクリスマスツリーを制作し、イオンモール京都五条に展示する	イオンモール京都五条
企画デザイン基礎BI-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	イオンモール京都五条さまと連携し、企業連携制作「クリスマスプロジェクト」としてクリスマスツリーを制作し、社会連携展に展示するポートフォリオを制作する。	イオンモール京都五条
インテリア技術基礎BI-2	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	社会連携展に向けて、企画・提案・設計・模型制作を学ぶ	株式会社八清 京都市役所 ※予定

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。

①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修

②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修

③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修

これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名： 教員の資質向上に向けた「考え活かす」研修

連携企業等： 株式会社おいかけ

期間： 令和7年3月12日

対象： 教職員

内容 チームビルディングに基づく組織開発に関して～はたらくデザイン論～

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 専修学校における職業教育

連携企業等： 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団

期間： 令和6年10月12日

対象： 新任教員

内容 教育環境の専修学校での実践的な職業教育のあり方を学ぶ

研修名： 学生教職員のための実践心理①③

連携企業等： 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団

期間： 令和6年10月26日

対象： 新任教員

内容 教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ

研修名： 学生教職員のための実践心理②

連携企業等： 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団

期間： 令和6年11月9日

対象： 新任教員

内容 教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名： 未定

連携企業等： 未定

期間： 令和7年10月～令和8年3月までの間で1日実施予定

対象： 教職員

内容 教育の目的や目指す方向性と今後の授業運営について

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 専修学校教育のあり方と授業実践①

連携企業等： 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団

期間： 令和7年10月25日

対象： 新任教員

内容 教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ

研修名： 専修学校と制度

連携企業等： 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団

期間： 令和7年11月8日

対象： 新任教員

内容 専修学校制度の構造、専門学校を取り巻く環境や課題について学ぶ

研修名： 専修学校教育のあり方と授業実践②

連携企業等： 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団

期間： 令和7年11月22日

対象： 新任教員

内容 教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

学校が行った自己評価の結果等について、企業・団体を中心とした学校に関係の深い方々に評価していただくことを基本とするもので、学校のための自己評価に終始せず外部からの意見を積極的に取り入れることで、結果として自己評価そのものの質を高め、次への改善につなげるために実施する。学校関係者と教員等との”対話”と”気づき”を通して、次の3点を目的とし、学校関係者評価を行う。

Ⅰ 学校経営の改革方針や自己評価等の質を高め、次への改善につなげる。

Ⅱ 学校運営や教育活動への学校関係者の協力や参画を得て、地域に開かれた信頼される学校づくりを進める。

Ⅲ 設置者は学校関係者評価の結果をもとに適切な支援を行う。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	教育理念・目標・育成人材像
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学修成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境
(7)学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	国際交流

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

本校の教育内容は①問題発見力、②発想力、③視覚化力、④造形力の4つの能力を重視している。この4つ能力を明文化し、学生の理解と思考の定着に効果のある教育内容について委員より評価をいただいた。企業連携科目については、採用時や採用後の人材育成において必要なポイントを具体的に組み込んだ評価ルーブリックを設計し、プレゼンテーションに導入した。指摘事項をもとに、企業や社会が求める必要な能力、技術を精査し、人間力と社会人基礎力、デザイン力を備えた人材育成を強化する。また、2023年度に一部導入したルーブリック評価を展開し、全科目の学修成果評価制度の再構築と可視化に着手する。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
岩本 悠資	岩本繊維株式会社 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
川内 浩司	株式会社MUJI HOUSE 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
笹淵 久子	株式会社サーチフィールド GIKUTAS事業部取締役 GIKUTAS事業部責任者	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
小泉 達治	有限会社 コイズミデザインファクトリー 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
東舘 将之	株式会社Live2D 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。
(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())
URL: https://www.kid.ac.jp/kihonjoho/
公表時期: 令和7年8月下旬

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

地域社会に対して、本校の教育活動についての理解促進及び説明責任を果たす事を目的に「専門学校における情報提供等への取り組みに対するガイドライン」で定める項目について情報公開を行う。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	学校の概要と沿革、学校の教育目標と特色、教育理念・目的・人材育成
(2)各学科等の教育	教育内容、定員数、入学者数、在校生数、成績評価、卒業・進級の認定
(3)教職員	組織、教職員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組み、実習・実技などの取組み、企業等との連携、
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事、部活動・サークル活動、教育環境
(6)学生の生活支援	学生支援の取組み
(7)学生納付金・修学支援	学納金、就学支援措置
(8)学校の財務	学校の財務状況
(9)学校評価	学校評価、自己評価結果の公表、学校関係者評価結果の公表
(10)国際連携の状況	-
(11)その他	-

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ)・ 広報誌等の刊行物 ・ その他()

URL: https://www.kid.ac.jp/kihonjoho/

公表時期: 令和7年11月上旬

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科 インテリアデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			担任授業AⅠ	社会人基礎力・デザイン基礎力に必要なスキルについて身につける	1前	60	4		○		○		○		
2	○			企画デザイン基礎AⅠ-1	空間のビジュアル表現を身につける ①	1前	30	2		○		○			○	
3	○			企画デザイン基礎AⅠ-2	空間のビジュアル表現を身につける ②	1前	30	2		○		○			○	
4	○			企画デザイン基礎AⅠ-3	インテリアデザインの基礎知識をテキストを活用して学ぶ ①	1前	30	2		○		○			○	
5	○			企画デザイン基礎AⅠ-4	インテリアデザインの基礎知識をテキストを活用して学ぶ ②	1前	30	2		○		○			○	
6	○			制作演習基礎AⅠ-1	インテリアスタイルに必要な専門知識を事例研究から学ぶ ①	1前	30	2		○		○			○	
7	○			制作演習基礎AⅠ-2	インテリアスタイルに必要な専門知識を事例研究から学ぶ ②	1前	30	2		○		○			○	
8	○			インテリア技術基礎AⅠ-1	企業と協働しながらデザインで課題解決を図る能力を身につける ①	1前	30	2		○		○			○	○
9	○			インテリア技術基礎AⅠ-2	企業と協働しながらデザインで課題解決を図る能力を身につける ②	1前	30	2		○		○			○	○
10	○			製図基礎	建築の空間や物品のスケール感や製図のルールを身につける	1前	60	4		○		○			○	
11	○			プレゼン表現基礎Ⅰ	模型制作を通じて空間把握能力・立体把握能力を身につける	1前	60	4		○		○			○	
12	○			設計基礎AⅠ-1	設計図の基本の型を身につける ①	1前	30	2		○		○			○	
13	○			設計基礎AⅠ-2	設計図の基本の型を身につける ②	1前	30	2		○		○			○	
14	○			担任授業BⅠ	企業研究・業界研究に基づいて、1年間の学びを編集し、進路決定準備ができる	1後	30	2		○		○		○		○
15	○			企画デザイン基礎BⅠ-1	ビジュアル表現に必要なレイアウトデザインの手法を身につける ①	1後	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科 インテリアデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
16	○			企画デザイン基礎BⅠ-2	ビジュアル表現に必要なレイアウトデザインの手法を身につける ②	1後	30	2		○		○			○	○
17	○			企画デザイン基礎BⅠ-3	クリスマスディスプレイや社会連携展に必要な展示空間の企画制作力を身につける ①	1後	30	2		○		○			○	○
18		○		企画デザイン基礎BⅠ-4	インテリアコーディネートに必要な専門知識と技術を身につける ①	1後	30	2		○		○			○	
19		○		制作演習基礎BⅠ-1	インテリア雑貨に必要な専門知識と技術を身につける ①	1後	30	2		○		○			○	
20		○		制作演習基礎BⅠ-2	インテリア雑貨に必要な専門知識と技術を身につける ②	1後	30	2		○		○			○	
21		○		制作演習基礎BⅠ-3	インテリアコーディネートに必要な専門知識と技術を身につける ②	1後	30	2		○		○			○	
22	○			インテリア技術基礎BⅠ-1	クリスマスディスプレイや社会連携展に必要な展示空間の企画制作力を身につける ②	1後	30	2		○		○			○	○
23	○			インテリア技術基礎BⅠ-2	企業と協働しながらデザインで課題解決を図る能力を身につける ①	1後	30	2		○		○			○	○
24	○			インテリア技術基礎BⅠ-3	企業と協働しながらデザインで課題解決を図る能力を身につける ②	1後	30	2		○		○			○	○
25	○			設計基礎BⅠ-1	住宅設計や店舗設計に必要な図面と模型の制作力を身につける ①	1後	30	2		○		○			○	
26	○			設計基礎BⅠ-2	住宅設計や店舗設計に必要な図面と模型の制作力を身につける ②	1後	30	2		○		○			○	
27		○		住宅設計演習	住宅設計に必要な設計手法を身につける	1後	60	4		○		○			○	
28		○		建築計画	建築計画の知識ををテキストに沿って学ぶ	1後	30	2	○			○			○	
29		○		建築一般構造	建築一般構造の知識をテキストに沿って学ぶ	1後	30	2	○			○			○	
30		○		建築法規	建築法規の知識ををテキストに沿って学ぶ	1後	30	2	○			○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科 インテリアデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
31	○			プレゼン表現基礎Ⅱ	住宅設計や店舗設計に必要な3DCGパースの描き方を身につける	1後	60	4		○		○			○	
32		○		デザイン史	デザイン史の知識をテキストに沿って学ぶ	1後	30	2		○		○			○	
33	○			キャリアデザインⅠ	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する	1集中	30	2		○		○		○		
34	○			キャリアデザインⅡ	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得 ・具体的な企業エントリーの実施、準備	1集中	30	2		○		○		○		
35	○			インターンシップ	企業とのインターンシップ	1集中	180	6			○		○	○		○
36	○			担任授業AⅡ	企業研究・業界研究に基づいて、進路決定の行動力を身につける	2前	30	2		○		○		○		
37	○			企画デザイン応用AⅡ-1	第三者に伝わるプレゼンテーション資料や企画書作成ののプロセスを身につける ①	2前	30	2		○		○			○	○
38	○			企画デザイン応用AⅡ-2	第三者に伝わるプレゼンテーション資料や企画書作成ののプロセスを身につける ②	2前	30	2		○		○			○	○
39		○		企画デザイン応用AⅡ-3	インテリアコーディネートに必要な専門知識を身につける ①	2前	30	2		○		○			○	
40		○		企画デザイン応用AⅡ-4	インテリアコーディネートに必要な専門知識を身につける ②	2前	30	2		○		○			○	
41		○		制作演習応用AⅡ-1	企画に沿ってシナリオに合わせたインテリアデザイン力を身につける ①	2前	30	2		○		○			○	○
42		○		制作演習応用AⅡ-2	企画に沿ってシナリオに合わせたインテリアデザイン力を身につける ②	2前	30	2		○		○			○	○
43		○		制作演習応用AⅡ-3	企画に沿ってシナリオに合わせた商品企画力を身につける ①	2前	30	2		○		○			○	○
44	○			インテリア技術応用AⅡ-1	店舗の空間表現の企画、プロセス、制作技術を身につける ①	2前	30	2		○		○			○	
45	○			インテリア技術応用AⅡ-2	店舗の空間表現の企画、プロセス、制作技術を身につける ①	2前	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科 インテリアデザインコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自由 選 択						講 義	演 習	実験・ 実習・ 実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
46	○			インテリア技術応用AⅡ-3	企業と協働しながらデザインで課題解決を図る能力を身につける ①	2 前	30	2		○		○			○	○
47	○			インテリア技術応用AⅡ-4	企業と協働しながらデザインで課題解決を図る能力を身につける ②	2 前	30	2		○		○			○	○
48		○		設計応用AⅡ-1	テーマに沿って複数のプランニングを提案し、計画力を身につける ①	2 前	30	2		○		○			○	
49		○		設計応用AⅡ-2	テーマに沿って複数のプランニングを提案し、計画力を身につける ②	2 前	30	2		○		○			○	
50		○		設計応用AⅡ-3	企画に沿ってシナリオに合わせた商品企画力を身につける ②	2 前	30	2		○		○			○	○
51		○		リノベーション企画	リノベーション企画に必要な専門知識を、事例研究から学ぶ	2 前	30	2	○			○			○	
52		○		構造力学	構造力学の基礎知識をテキストに沿って学ぶ	2 前	30	2	○			○			○	
53		○		建築施工	建築施工の基礎知識をテキストに沿って学ぶ	2 前	30	2	○			○			○	
54		○		建築材料	建築材料の基礎知識をテキストに沿って学ぶ	2 前	30	2	○			○			○	
55		○		詳細設計演習	木造住宅の詳細設計を身につける	2 前	60	4		○		○			○	
56	○			プレゼン表現応用Ⅰ	第三者に意図が伝わるデジタル表現を身につける	2 前	60	4		○		○			○	
57	○			担任授業BⅡ	2年間の学びで得たデザイン基礎力と社会人基礎力を振り返り、実践力として身につける	2 後	30	2		○		○		○		
58	○			企画デザイン応用BⅡ-1	企業と協働し、社会の課題を解決に導くデザインを提案するために必要なプレゼン力を身につける ①	2 後	30	2		○		○			○	○
59	○			企画デザイン応用BⅡ-2	企業と協働し、社会の課題を解決に導くデザインを提案するために必要なプレゼン力を身につける ②	2 後	30	2		○		○			○	○
60	○			企画デザイン応用BⅡ-3	企業と協働し、社会の課題を解決に導くデザインを提案するために必要なプレゼン力を身につける ③	2 後	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科 インテリアデザインコース)																	
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
61	○			企画デザイン応用BⅡ-4	企業と協働し、社会の課題を解決に導くデザインを提案するために必要なプレゼン力を身につける ④	2後	30	2		○		○			○	○	
62	○			制作演習応用BⅡ-1	企業と協働し、課題を解決に導くアイデアを具体的な提案力を身につける ①	2後	30	2		○		○			○	○	
63	○			制作演習応用BⅡ-2	企業と協働し、課題を解決に導くアイデアを具体的な提案力を身につける ②	2後	30	2		○		○			○	○	
64		○		設計応用BⅡ-1	シナリオに合わせた複数のプランニングを提案し、計画力を身につける ①	2後	30	2		○		○			○		
65		○		設計応用BⅡ-2	シナリオに合わせた複数のプランニングを提案し、計画力を身につける ②	2後	30	2		○		○			○		
66		○		環境工学	建築工学の知識をテキストに沿って学ぶ	2後	30	2	○			○			○		
67		○		建築設備	建築設備の知識をテキストに沿って学ぶ	2後	30	2	○			○			○		
68	○			プロデュース演習	主張・論点・根拠に整合性がある企画のプロデュース力を身につける	2後	60	4	○			○			○	○	
69	○			インテリア技術応用BⅡ-1	デザイン基礎力のプロセスを可視化し、コンテンツ制作力を身につける ①	2後	30	2		○		○			○	○	
70	○			インテリア技術応用BⅡ-2	デザイン基礎力のプロセスを可視化し、コンテンツ制作力を身につける ②	2後	30	2		○		○			○	○	
71	○			プレゼン表現応用Ⅱ	建築空間を効果的な表現で視覚化するために、モデリングとレンダリングを手法を身につける	2後	60	4		○		○			○		
合計					71 科目			132 (2070) 単位 (単位時間)									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 授業時間2,070時間以上（132単位以上）の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。住宅・店舗デザイン専攻については、卒業と同時に2級建築士受験資格を取得できるカリキュラムであるため、132単位を超えて受験資格取得に必要な単位（140単位3,120単位時間）を修得。		1学年の学期区分	2期
履修方法： 前期および後期開始前に履修登録を行い、出席率が授業時間数の3分の1以上であること。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。		1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地		
京都芸術デザイン専門学校		昭和58年1月18日		富永 良子		〒 606-8252 (住所) 京都府京都市左京区北白川上終町3番地 (電話) 075-722-9231		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人瓜生山学園		昭和23年6月5日		徳山 豊		〒 606-8271 (住所) 京都市左京区北白川瓜生山町116号 (電話) 075-791-9122		
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度	
商業実務	商業実務専門課程		クリエイティブデザイン学科 ファッションクリエイトコース		平成12(2000)年度	-	令和 5(2023)年度	
学科の目的	芸術・デザインに関する専門知識及び技術を習得させ、実務者の養成を図ることを目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ミシンの使い方やデザインの考え方を基礎から学び、商品の製作・企画を行い学校が運営する店舗で服やアイテムなどを実際に販売。また、インターネット上での販売も行い、商品の撮影や加工、通販サイトの運営などのスキルをファッション業界で求められる幅広い知識や技術を身につける。							
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	- 単位時間	- 単位時間	1,890 単位時間	180 単位時間	- 単位時間	- 単位時間
		132 単位	- 単位	126 単位	6 単位	- 単位	- 単位	
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率		
600 人	43 人		1 人		2%	0 %		
就職等の状況	■卒業者数 (C)		16		人			
	■就職希望者数 (D)		16		人			
	■就職者数 (E)		16		人			
	■地元就職者数 (F)		5		人			
	■就職率 (E/D)		100		%			
	■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)		31		%			
	■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)		100		%			
	■進学者数		0		人			
	■その他							
	(令和 6 年度卒業者にに関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)							
■主な就職先、業界等								
(令和6年度卒業生)								
株式会社サンリオエンターテイメント、株式会社ジュン、株式会社グローバルスタイル、岩本繊維株式会社、株式会社オンワード樫山								
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価:		無					
	※有の場合、例えば以下について任意記載							
評価団体: -		受審年月: -		評価結果を掲載したホームページURL		-		
当該学科のホームページURL	https://www.kid.ac.jp/							
企業等と連携した実習等の実施状況 (A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)							
	総授業時数				- 単位時間			
		うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				- 単位時間		
		うち企業等と連携した演習の授業時数				- 単位時間		
		うち必修授業時数				- 単位時間		
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数				- 単位時間		
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				- 単位時間		
		(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)				- 単位時間		
	(B: 単位数による算定)							
	総単位数				132 単位			
		うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				34 単位		
		うち企業等と連携した演習の単位数				6 単位		
		うち必修単位数				40 単位		
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数				6 単位		
		うち企業等と連携した必修の演習の単位数				34 単位		
		(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				6 単位		
教員の属性 (専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		2 人			
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		8 人			
	③ 高等学校教諭等経験者		(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		- 人			
	④ 修士の学位又は専門職学位		(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		1 人			
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		3 人			
	計				14 人			
	上記①～⑤のうち、実務家教員 (分野におけるおおむね 5 年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定) の数				9 人			

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

各学科・コースは、生徒の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業復興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識・技術などを十分に把握・分析した上で、教育課程の編成を行うこととする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

各学科・コースは、別途定める「教育課程の編成に関する規定」に則り、専攻分野に関して実務に関する知識・技術・技能などについて知見のある企業、関係施設、業界団体等からの意見を聴取し、それを教育課程の編成に活用するため、「教育課程編成委員会」を設置し、年2回以上開催する。第1回目では当該年度の教育課程編成の考察及び分析に基づき、課題の抽出を行う。第2回目では、第1回目の課題を踏まえた改善計画に対する意見聴取及び協議を行う。そして教育課程編成委員会の意見を反映した次年度教育計画を策定し、校長の承認をもって次年度の教育課程編成が確定される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年7月31日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
浜田 智史	KPA京都プリント振興協会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
小林 直人	株式会社エンドレス	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	②
首藤 卓	株式会社三陽商会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
山田 菜月	株式会社三陽商会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
富永 良子	京都芸術デザイン専門学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
田中 小次郎	京都芸術デザイン専門学校ビジュアルデザインコース主任 社会連携教育委員会委員長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
磯田 安宏	京都芸術デザイン専門学校 社会連携教育委員会委員、2次元分野領域長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
関目 峻行	京都芸術デザイン専門学校インテリアデザインコース主任 社会連携教育委員会委員	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
荒起 北斗	京都芸術デザイン専門学校 事務局長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
中村 三友紀	京都芸術デザイン専門学校 教学課長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
大須賀 美穂	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
上野山 日菜	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
武田 規夫	京都芸術デザイン専門学校 ファッションクリエイイトコース主任、3次元分野領域長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (8月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年8月27日 10:30～12:00

第2回 令和7年2月25日 10:30～12:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

積極的なプレゼンを促す施策や指導の強化により学生のプレゼン姿勢が大きく向上し、成果に繋がった。しかし、提示資料のビジュアル面やユーザーイメージの具体性、プロモーション視点の欠如、そして2年生前期から成長の伸び悩みといった課題も浮上した。これらの課題を克服し、学生がビジネスレベルで通用する人材となるため、より現実的な視点や企業理解を深める指導、そして海外市場も視野に入れた教育を強化していく方針が出された。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

産学連携教育を基本方針とし、学内では実践的且つ専門的な知識と技術のインプット型の教育を行う。学外では企業等と連携したインターンシップ実習によるアウトプット型の教育を行う。インターンシップを通し、産業界の実情を体感する機会とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

実習開始前に担任教員が企業の担当者と打ち合わせを行う。その上で生み出すべき教育効果・評価方法についての打ち合わせを行う。その後、学内にて意義、目的を学ぶ事前研修を実施する。企業担当者と教員で進捗状況及びについての情報交換を行う。出席状況の管理、教育効果の最大化に向けた授業内容の修正を都度行う。終了後は企業担当者による評価を得ると共に担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
服飾造形基礎BⅠ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	(株)ブックオフコーポレーション様と連携し、洋服のパターン基礎・縫製基礎を学び、制作する	(株)ブックオフコーポレーション ※予定
ファッション表現基礎BⅠ-2	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	(株)ブックオフコーポレーション様と連携し、社会連携展に向けた企画書を作成し、デザイン画の応用を学び、制作する。	(株)ブックオフコーポレーション ※予定
ファッション表現応用AⅡ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	株式会社京都コレクション&エンターテイメント様と連携し、ロームシアター京都で実施予定のファッションショーの衣装デザインを提案し制作する	株式会社京都コレクション&エンターテイメント
服飾造形応用BⅡ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	株式会社ニッセン様と連携し、社会連携展でに向けた作品制作とブランド企画やディスプレイ計画を学び、販促ツールを作成する	株式会社ニッセン
担任授業BⅡ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	株式会社ニッセン様と連携し、自己PRに応用できるデザイン発想プロセスやプレゼンテーションを習得する	株式会社ニッセン

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。

①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修

②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修

③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修

これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	教員の資質向上に向けた「考え活かす」研修	連携企業等:	株式会社おいかけ
期間:	令和7年3月12日	対象:	教職員
内容	チームビルディングに基づく組織開発に関して～はたらくデザイン論～		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	専修学校における職業教育	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和6年10月12日	対象:	新任教員
内容	教育環境の専修学校での実践的な職業教育のあり方を学ぶ		
研修名:	学生教職員のための実践心理①③	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和6年10月26日	対象:	新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ		
研修名:	学生教職員のための実践心理②	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和6年11月9日	対象:	新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ		

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	未定	連携企業等:	未定
期間:	令和7年10月～令和8年3月までの間で1日実施予定	対象:	教職員
内容	教育の目的や目指す方向性と今後の授業運営について		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	専修学校教育のあり方と授業実践①	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和7年10月25日	対象:	新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ		
研修名:	専修学校と制度	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和7年11月8日	対象:	新任教員
内容	専修学校制度の構造、専門学校を取り巻く環境や課題について学ぶ		
研修名:	専修学校教育のあり方と授業実践②	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和7年11月22日	対象:	新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ		

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

学校が行った自己評価の結果等について、企業・団体を中心とした学校に関係の深い方々に評価していただくことを基本とするもので、学校のための自己評価に終始せず外部からの意見を積極的に取り入れることで、結果として自己評価そのものの質を高め、次への改善につなげるために実施する。学校関係者と教員等との“対話”と“気づき”を通して、次の3点を目的とし、学校関係者評価を行う。

- Ⅰ 学校経営の改革方針や自己評価等の質を高め、次への改善につなげる。
Ⅱ 学校運営や教育活動への学校関係者の協力や参画を得て、地域に開かれた信頼される学校づくりを進める。
Ⅲ 設置者は学校関係者評価の結果をもとに適切な支援を行う。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	教育理念・目標・育成人材像
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学修成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境
(7)学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	国際交流

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

2025年度からインターンシップの定義が新たに定められたことにも触れ、企業の新卒採用及び人材採用の視点にたったインターンシップの有用性に関してご意見をいただいた。なお、本校ではインターンシップだけではなく、企業連携に基いた協働型のプロジェクトにも積極的に実施している。これらの取り組みの根本となっているのは、職業一体型教育プログラムの推進であり【社会人基礎力】【デザイン力】の3点を全ての開講科目に効果的に導入し、実践型人材の育成に繋げることに起因していることも改めて委員の皆様にご説明をした。各委員の皆様からは、2025年度からインターンシップの定義が変わり、キャリア形成や就職に対する意識を醸成することが目的であったインターンシップと採用が密接に結びつくことになる。しかし、それが大きく採用活動に影響するという考えはお持ちではなく、むしろ本校がこれまで培ってきたインターンシップのノウハウを活かして、より一層職業一体型教育の推進と、実践型による人材育成の充実を図るようとの激励をいただいた。社会動向の変化を踏まえ、社会連携教育をさらに深化させる。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
岩本 悠資	岩本繊維株式会社 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
川内 浩司	株式会社MUJI HOUSE 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
笹淵 久子	株式会社サーチフィールド GIKUTAS事業部取締役 GIKUTAS事業部責任者	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
小泉 達治	有限会社 コイズミデザインファクトリー 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
東舘 将之	株式会社Live2D 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>

公表時期: 令和7年11月上旬

URL: <https://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>
公表時期: 令和7年8月下旬

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科ファッションクリエイトコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
1	○			担任授業A I	デザイン発想力、社会人基礎力に必要なスキルを学ぶ。	1 前	60	4		○		○		○		
2	○			服飾造形基礎A I-1	・パターン基礎 ・縫製基礎(基本アイテム) ①	1 前	30	2		○		○			○	
3	○			服飾造形基礎A I-2	・パターン基礎 ・縫製基礎(基本アイテム) ②	1 前	30	2		○		○			○	
4	○			服飾造形基礎A I-3	・パターン基礎 ・縫製基礎(基本アイテム) ③	1 前	30	2		○		○			○	
5	○			商品企画基礎A1-1	・Illustrator、Photoshop基礎 ・ファッションの写真撮影技術基礎 ①	1 前	30	2		○		○			○	
6	○			商品企画基礎A1-2	・Illustrator、Photoshop基礎 ・ファッションの写真撮影技術基礎 ②	1 前	30	2		○		○			○	
7	○			商品企画基礎A1-3	・ファッションビジネス基礎(ショップを起点に学習) ・カラーコーディネート基礎 ①	1 前	30	2		○		○			○	
8	○			ファッション表現基礎A I-1	スタイリング基礎 ①	1 前	30	2		○		○			○	
9	○			ファッション表現基礎A I-2	スタイリング基礎 ②	1 前	30	2		○		○			○	○
10	○			ファッション表現基礎A I-3	・ファッションビジネス基礎(ショップを起点に学習) ・カラーコーディネート基礎 ②	1 前	30	2		○		○			○	○
11	○			造形演習基礎A I-1	ファッションデザイン画基礎 ①	1 前	30	2		○		○			○	
12	○			造形演習基礎A I-2	ファッションデザイン画基礎 ②	1 前	30	2		○		○			○	
13	○			プロダクション基礎A I-1	・パターン基礎 ・縫製基礎(基本アイテム) ④	1 前	30	2		○		○			○	
14	○			プロダクション基礎A I-2	・パターン基礎 ・縫製基礎(基本アイテム) ⑤	1 前	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科ファッションクリエイトコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
15	○			プロダクション基礎AⅠ-3	・パターン基礎 ・縫製基礎(基本アイテム) ⑥	1前	30	2		○		○			○	
16	○			担任授業BⅠ	・自己PR基礎(ポートフォリオ作成、プレゼンテーション習得) ・就活知識の習得、就活ツールの制作	1後	30	2		○		○		○		
17	○			服飾造形基礎BⅠ-1	・パターン基礎 ・縫製基礎 ・企業連携制作 ①	1後	30	2		○		○			○	○
18	○			服飾造形基礎BⅠ-2	・パターン基礎 ・縫製基礎 ・企業連携制作 ②	1後	30	2		○		○			○	○
19	○			服飾造形基礎BⅠ-3	・パターン基礎 ・縫製基礎 ・企業連携制作 ③	1後	30	2		○		○			○	○
20	○			商品企画基礎BⅠ-1	ショップ企画、運営、商品企画実習 ①	1後	30	2		○		○			○	
21	○			商品企画基礎BⅠ-2	ショップ企画、運営、商品企画実習 ②	1後	30	2		○		○			○	
22	○			商品企画基礎BⅠ-3	・シルクスクリーン実習 ・オブラ商品製作 ①	1後	30	2		○		○			○	
23	○			ファッション表現基礎BⅠ-1	・シルクスクリーン実習 ・オブラ商品製作 ②	1後	30	2		○		○			○	
24	○			ファッション表現基礎BⅠ-2	・K展企画書作成 ・デザイン画応用 ①	1後	30	2		○		○			○	○
25	○			ファッション表現基礎BⅠ-3	・K展企画書作成 ・デザイン画応用 ②	1後	30	2		○		○			○	○
26	○			造形演習基礎BⅠ-1	・服装史、デザイン史からのデザイン手法 ・課題発見、問題解決のデザイン手法 ①	1後	30	2		○		○			○	
27	○			造形演習基礎BⅠ-2	・服装史、デザイン史からのデザイン手法 ・課題発見、問題解決のデザイン手法 ②	1後	30	2		○		○			○	
28	○			プロダクション基礎BⅠ-1	・パターン基礎 ・縫製基礎 ・企業連携制作 ④	1後	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科ファッションクリエイトコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
29	○			プロダクション基礎BⅠ-2	・パターン基礎 ・縫製基礎 ・企業連携制作 ⑤	1 後	30	2		○		○			○	○
30	○			プロダクション基礎BⅠ-3	・パターン基礎 ・縫製基礎 ・企業連携制作 ⑥	1 後	30	2		○		○			○	○
31	○			キャリアデザインⅠ	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する	1 集 中	30	2		○		○		○		
32	○			キャリアデザインⅡ	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得 ・具体的な企業エントリーの実施、準備	1 集 中	30	2		○		○		○		
33	○			インターンシップ	企業とのインターンシップ	1 集 中	210	6			○		○	○		○
34	○			担任授業AⅡ	社会人基礎力を充実させ、相手に伝えることを意識した表現を学ぶ(発想プロセス・プレゼンテーション)	2 前	30	2		○		○		○		○
35	○			服飾造形応用AⅡ-1	・制作(応用アイテム) ・企業連携制作 ①	2 前	30	2		○		○			○	○
36	○			服飾造形応用AⅡ-2	・制作(応用アイテム) ・企業連携制作 ②	2 前	30	2		○		○			○	○
37	○			服飾造形応用AⅡ-3	・制作(応用アイテム) ・企業連携制作 ③	2 前	30	2		○		○			○	○
38	○			商品企画応用AⅡ-1	ショップ企画、運営、商品企画実習 ①	2 前	30	2		○		○			○	○
39	○			商品企画応用AⅡ-2	ショップ企画、運営、商品企画実習 ②	2 前	30	2		○		○			○	○
40	○			商品企画応用AⅡ-3	・ECサイト企画、作成 ・ECマーケティング基礎 ①	2 前	30	2		○		○			○	
41	○			ファッション表現応用AⅡ-1	ブランディング基礎 ①	2 前	30	2		○		○			○	○
42	○			ファッション表現応用AⅡ-2	ブランディング基礎 ②	2 前	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科ファッションクリエイトコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
43	○			ファッション表現応用AⅡ-3	・ECサイト企画、作成 ・ECマーケティング基礎 ②	2 前	30	2		○		○			○	
44	○			造形演習応用AⅡ-1	・ポートフォリオ制作応用 ・オブラ商品と浴衣デザイン製作 ①	2 前	30	2		○		○			○	
45	○			造形演習応用AⅡ-2	・ポートフォリオ制作応用 ・オブラ商品と浴衣デザイン製作 ②	2 前	30	2		○		○			○	
46	○			プロダクション基礎AⅡ-1	・制作(応用アイテム) ・企業連携制作 ④	2 前	30	2		○		○			○	○
47	○			プロダクション基礎AⅡ-2	・制作(応用アイテム) ・企業連携制作 ⑤	2 前	30	2		○		○			○	○
48	○			プロダクション基礎AⅡ-3	・制作(応用アイテム) ・企業連携制作 ⑥	2 前	30	2		○		○			○	○
49	○			担任授業BⅡ	・自己PR応用(デザイン発想プロセス、プレゼンテーション習得) ・社会人スキル習得	2 後	30	2		○		○		○		○
50	○			服飾造形応用BⅡ-1	企業連携制作(社会連携展作品) ①	2 後	30	2		○		○			○	○
51	○			服飾造形応用BⅡ-2	企業連携制作(社会連携展作品) ②	2 後	30	2		○		○			○	○
52	○			服飾造形応用BⅡ-3	企業連携制作(社会連携展作品) ③	2 後	30	2		○		○			○	○
53	○			商品企画応用BⅡ-1	社会連携展ブランド企画、ディスプレイ計画、販促ツール作成 ①	2 後	30	2		○		○			○	○
54	○			商品企画応用BⅡ-2	社会連携展ブランド企画、ディスプレイ計画、販促ツール作成 ②	2 後	30	2		○		○			○	○
55	○			商品企画応用BⅡ-3	立体裁断、ドレーピング基礎 ①	2 後	30	2		○		○			○	
56	○			ファッション表現応用BⅡ-1	立体裁断、ドレーピング基礎 ②	2 後	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科ファッションクリエイトコース)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
57	○			ファッション表現応用BⅡ-2	・ 素材知識の習得 ・ 素材、デザインの関係性を理解したデザイン習得 ①	2 後	30	2		○		○			○	
58	○			ファッション表現応用BⅡ-3	・ 素材知識の習得 ・ 素材、デザインの関係性を理解したデザイン習得 ②	2 後	30	2		○		○			○	
59	○			造形演習応用BⅡ-1	web・ECサイト制作 ①	2 後	30	2		○		○			○	
60	○			造形演習応用BⅡ-2	web・ECサイト制作 ②	2 後	30	2		○		○			○	
61	○			プロダクション基礎BⅡ-1	企業連携制作(社会連携展作品) ①	2 後	30	2		○		○			○	○
62	○			プロダクション基礎BⅡ-2	企業連携制作(社会連携展作品) ②	2 後	30	2		○		○			○	○
63	○			プロダクション基礎BⅡ-3	企業連携制作(社会連携展作品) ③	2 後	30	2		○		○			○	○
合計					63 科目			132(2070)			単位 (単位時間)					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	授業時間2,070時間以上(132単位以上)の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。	1学年の学期区分	2期
履修方法：	前期および後期開始前に履修登録を行い、出席率が授業時間数の3分の1以上であること。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地				
京都芸術デザイン専門学校		昭和58年1月18日		富永 良子		〒 606-8252 (住所) 京都府京都市左京区北白川上終町3番地 (電話) 075-722-9231				
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地				
学校法人瓜生山学園		昭和23年6月5日		徳山 豊		〒 606-8271 (住所) 京都市左京区北白川瓜生山町116号 (電話) 075-791-9122				
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度		高度専門士認定年度		職業実践専門課程認定年度	
商業実務	商業実務専門課程		クリエイティブデザイン学科 ハンドメイドコース		平成12(2000)年度		-		令和 5(2023)年度	
学科の目的		芸術・デザインに関する専門知識及び技術を習得させ、実務者の養成を図ることを目的とする。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		多彩な素材を使ったアクセサリー、バッグ、ファッション雑貨など「ものづくり」の実践的なスキルを修得。商品の製作・企画を行い学校が運営する店舗でアクセサリーや雑貨などを実際に販売し、商品企画から販売する一連の流れを学ぶ。								
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数			講義	演習	実習	実験	実技	
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	- 単位時間		- 単位時間	1,890 単位時間	180 単位時間	- 単位時間	- 単位時間	
			132 単位		- 単位	126 単位	6 単位	- 単位	- 単位	
生徒総定員		生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)		中退率		
600 人		31 人		7 人		23%		0 %		
就職等の状況		■卒業者数(C) : 18 人								
		■就職希望者数(D) : 16 人								
		■就職者数(E) : 16 人								
		■地元就職者数(F) 3 人								
		■就職率(E/D) 100 %								
		■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 19 %								
		■卒業者に占める就職者の割合(E/C) 89 %								
		■進学者数 1 人								
		■その他								
		療養 1人								
第三者による学校評価		(令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)								
		■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生)								
		東風美術工芸株式会社、株式会社i.D.S、株式会社イング、秀和株式会社、株式会社エンドレス								
当該学科のホームページURL		https://www.kid.ac.jp/								
		https://www.kid.ac.jp/								
		https://www.kid.ac.jp/								
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)		(A : 単位時間による算定)								
		総授業時数					- 単位時間			
		うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数					- 単位時間			
		うち企業等と連携した演習の授業時数					- 単位時間			
		うち必修授業時数					- 単位時間			
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数					- 単位時間			
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数					- 単位時間			
		(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)					- 単位時間			
		(B : 単位数による算定)								
		総単位数					132 単位			
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数					34 単位					
うち企業等と連携した演習の単位数					6 単位					
うち必修単位数					40 単位					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数					6 単位					
うち企業等と連携した必修の演習の単位数					34 単位					
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					6 単位					
教員の属性(専任教員について記入)		① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)					2 人			
		② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)					8 人			
		③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)					- 人			
		④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)					1 人			
		⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)					3 人			
		計					14 人			
		上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数					9 人			

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針
各学科・コースは、生徒の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業復興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識・技術などを十分に把握・分析した上で、教育課程の編成を行うこととする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記
各学科・コースは、別途定める「教育課程の編成に関する規定」に則り、専攻分野に関して実務に関する知識・技術・技能などについて知見のある企業、関係施設、業界団体等からの意見を聴衆し、それを教育課程の編成に活用するため、「教育課程編成委員会」を設置し、年2回以上開催する。第1回目では当該年度の教育課程編成の考察及び分析に基づき、課題の抽出を行う。第2回目では、第1回目の課題を踏まえた改善計画に対する意見聴取及び協議を行う。そして教育課程編成委員会の意見を反映した次年度教育計画を策定し、校長の承認をもって次年度の教育課程編成が確定される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年7月31日現在			
名 前	所 属	任期	種別
浜田 智史	KPA京都プリント振興協会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
小林 直人	株式会社エンドレス	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	②
首藤 卓	株式会社三陽商会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
山田 菜月	株式会社三陽商会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
富永 良子	京都芸術デザイン専門学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
田中 小次郎	京都芸術デザイン専門学校ビジュアルデザインコース主任 社会連携教育委員会委員長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
磯田 安宏	京都芸術デザイン専門学校 社会連携教育委員会委員、2次元分野領域長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
関目 峻行	京都芸術デザイン専門学校インテリアデザインコース主任 社会連携教育委員会委員	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
荒起 北斗	京都芸術デザイン専門学校 事務局長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
中村 三友紀	京都芸術デザイン専門学校 教学課長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
大須賀 美穂	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
上野山 日菜	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
武田 規夫	京都芸術デザイン専門学校 ハンドメイドコース主任、3次元分野領域長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)
①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
②学会や学術機関等の有識者
③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期
(年間の開催数及び開催時期)
年2回 (8月、2月)

(開催日時(実績))
第1回 令和6年8月27日 10:30～12:00
第2回 令和7年2月25日 10:30～12:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況
※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

積極的なプレゼンを促す施策や指導の強化により学生のプレゼン姿勢が大きく向上し、成果に繋がった。しかし、提示資料のビジュアル面やユーザーイメージの具体性、プロモーション視点の欠如、そして2年生前期から成長の伸び悩みといった課題も浮上した。これらの課題を克服し、学生がビジネスレベルで通用する人材となるため、より現実的な視点や企業理解を深める指導、そして海外市場も視野に入れた教育を強化していく方針が出された。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

産学連携教育を基本方針とし、学内では実践的且つ専門的な知識と技術のインプット型の教育を行う。学外では企業等と連携したインターンシップ実習によるアウトプット型の教育を行う。インターンシップを通し、産業界の実情を体感する機会とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

実習開始前に担任教員が企業の担当者と打ち合わせを行う。その上で生み出すべき教育効果・評価方法についての打ち合わせを行う。その後、学内にて意義、目的を学ぶ事前研修を実施する。企業担当者と教員で進捗状況及びについての情報交換を行う。出席状況の管理、教育効果の最大化に向けた授業内容の修正を都度行う。終了後は企業担当者による評価を得ると共に担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
プロダクション基礎BⅠ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	ミシンと手縫いを併用し、株式会社エンドレスさまと連携し、型紙制作からはじめ、革製品を商品として製作し、社会連携展で発表展示する。	株式会社エンドレス
造形実習基礎BⅠ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	デザインと機能性の関係性を意識し、株式会社エンドレスさまと連携し、商品を想定したバックの製作を学び、社会連携展で発表展示する。	株式会社エンドレス
造形実習応用BⅡ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	企業との連携授業により社会連携展に向けて、布や革製品の作品制作を学び、社会連携展で展示発表する	株式会社ニッセン
商品企画応用BⅡ-1	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	社会連携展に向けて、株式会社ニッセンさまとのブランド企画やディスプレイ計画および販売促進ツールを作成する	株式会社ニッセン
インターンシップ	4.【校外】企業等が主催するインターンシップ等(学科が主体的に企画していないものを指す。)	社会や仕事に触れ、自分に足りない力を認識すると共に、社会人とのコミュニケーション能力を向上させる。企業から社会人としての評価を得、人間としての成長、今後の就職活動に活かせる経験と就職観を育む。	秀和株式会社、創作鞆樋井、株式会社銀工房、株式会社京でん、東風美術工芸株式会社、北次株式会社 総15社

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記		
別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。 ①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修 ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修 ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修 これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。		
(2)研修等の実績		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名：	教員の資質向上に向けた「考え活かす」研修	連携企業等：株式会社おいかけ
期間：	令和7年3月12日	対象：教職員
内容	チームビルディングに基づく組織開発に関して～はたらくデザイン論～	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：	専修学校における職業教育	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和6年10月12日	対象：新任教員
内容	教育環境の専修学校での実践的な職業教育のあり方を学ぶ	
研修名：	学生教職員のための実践心理①③	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和6年10月26日	対象：新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	
研修名：	学生教職員のための実践心理②	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和6年11月9日	対象：新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	
(3)研修等の計画		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名：	未定	連携企業等：未定
期間：	令和7年10月～令和8年3月までの間で1日実施予定	対象：教職員
内容	教育の目的や目指す方向性と今後の授業運営について	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：	専修学校教育のあり方と授業実践①	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和7年10月25日	対象：新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	
研修名：	専修学校と制度	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和7年11月8日	対象：新任教員
内容	専修学校制度の構造、専門学校を取り巻く環境や課題について学ぶ	
研修名：	専修学校教育のあり方と授業実践②	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和7年11月22日	対象：新任教員
内容	教育環境の変化と教育の現状を知り、専修学校における教育や教員の役割等について学ぶ	

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針
学校が行った自己評価の結果等について、企業・団体を中心とした学校に関係の深い方々に評価していただくことを基本とするもので、学校のみでの自己評価に終始せず外部からの意見を積極的に取り入れることで、結果として自己評価そのものの質を高め、次への改善につなげるために実施する。学校関係者と教員等との”対話”と”気づき”を通して、次の3点を目的とし、学校関係者評価を行う。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	教育理念・目標・育成人材像
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学修成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境
(7)学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	国際交流

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況
2025年度からインターンシップの定義が新たに定められたことにも触れ、企業の新卒採用及び人材採用の視点にたったインターンシップの有用性に関してご意見をいただいた。なお、本校ではインターンシップだけではなく、企業連携に基いた協働型のプロジェクトにも積極的に実施している。これらの取り組みの根本となっているのは、職業一体型教育プログラムの推進であり【社会人基礎力】【デザイン力】の3点を全ての開講科目に効果的に導入し、実践型人材の育成に繋げることに

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
岩本 悠資	岩本繊維株式会社	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
川内 浩司	株式会社 MUJI HOUSE	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
笹淵 久子	株式会社サーチフィールド GIKUTAS事業部取締役 GIKUTAS事業部責任者	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
小泉 達治	有限会社 コイズミデザインファクトリー 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員
東館 将之	株式会社Live2D 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.kid.ac.jp/kihonjoho/

公表時期: 令和7年11月上旬

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針
地域社会に対して、本校の教育活動についての理解促進及び説明責任を果たす事を目的に「専門学校における情報提供等への取り組みに対するガイドライン」で定める項目について情報公開を行う。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	学校の概要と沿革、学校の教育目標と特色、教育理念・目的・人材育成
(2)各学科等の教育	教育内容、定員数、入学者数、在校生数、成績評価、卒業・進級の認定
(3)教職員	組織、教職員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組み、実習・実技などの取組み、企業等との連携、
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事、部活動・サークル活動、教育環境
(6)学生の生活支援	学生支援の取組み
(7)学生納付金・修学支援	学納金、就学支援措置
(8)学校の財務	学校の財務状況
(9)学校評価	学校評価、自己評価結果の公表、学校関係者評価結果の公表
(10)国際連携の状況	-
(11)その他	-

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.kid.ac.jp/kihonjoho/

公表時期: 令和7年8月下旬

授業科目等の概要

	(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科ハンドメイドコース)															
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
1	○			担任授業A I	デザイン発想力、社会人基礎力に必要なスキルを学ぶ	1 前	60	4		○		○		○		
2	○			造形実習基礎A I -1	・ 型紙基礎 ・ バッグ制作(基本アイテム) ①	1 前	30	2		○		○			○	
3	○			造形実習基礎A I -2	・ 型紙基礎 ・ バッグ制作(基本アイテム) ②	1 前	30	2		○		○			○	
4	○			造形実習基礎A I -3	・ 雑貨デザイン基礎 ・ アクセサリー、雑貨制作 ①	1 前	30	2		○		○			○	
5	○			商品企画基礎A I -1	・ 雑貨デザイン発想基礎(デザイン研究) ・ 雑貨デザイン画基礎(アナログ) ①	1 前	30	2		○		○			○	
6	○			商品企画基礎A I -2	・ 雑貨デザイン発想基礎(デザイン研究) ・ 雑貨デザイン画基礎(アナログ) ②	1 前	30	2		○		○			○	
7	○			商品企画基礎A I -3	・ 雑貨デザイン基礎 ・ アクセサリー、雑貨制作 ②	1 前	30	2		○		○			○	○
8	○			ハンドメイド表現基礎A I -1	・ ファッションビジネス基礎(ショップを起点に学習) ・ カラーコーディネート基礎 ①	1 前	30	2		○		○			○	
9	○			ハンドメイド表現基礎A I -2	・ 型紙基礎 ・ 革製品制作(基本アイテム) ①	1 前	30	2		○		○			○	
10	○			ハンドメイド表現基礎A I -3	・ 型紙基礎 ・ 革製品制作(基本アイテム) ②	1 前	30	2		○		○			○	
11	○			ハンドメイド表現基礎A I -4	・ ファッションビジネス基礎(ショップを起点に学習) ・ カラーコーディネート基礎 ②	1 前	30	2		○		○			○	
12	○			プロダクション基礎A I -1	Illustrator、Photoshop、プレゼンテーション資料作成基礎 ①	1 前	30	2		○		○			○	
13	○			プロダクション基礎A I -2	Illustrator、Photoshop、プレゼンテーション資料作成基礎 ②	1 前	30	2		○		○			○	
14	○			プロダクション基礎A I -3	・ 雑貨デザイン基礎 ・ アクセサリー、雑貨制作 ③	1 前	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

	(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科ハンドメイドコース)															
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
15	○			プロダクション基礎AⅠ-4	・雑貨デザイン基礎 ・アクセサリー、雑貨制作 ④	1 前	30	2		○		○			○	○
16	○			担任授業BⅠ	進路確定に向けて、社会への視野を広げる ため必要な情報を収集し準備を整える	1 後	30	2		○		○			○	○
17	○			造形実習基礎BⅠ-1	・型紙基礎 ・バッグ制作(基本アイテム) ①	1 後	30	2		○		○			○	○
18	○			造形実習基礎BⅠ-2	・型紙基礎 ・バッグ制作(基本アイテム) ②	1 後	30	2		○		○			○	○
19	○			造形実習基礎BⅠ-3	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(彫金) ①	1 後	30	2		○		○			○	○
20	○			商品企画基礎BⅠ-1	・シルクスクリーン実習 ・オブラ商品製作 ①	1 後	30	2		○		○			○	
21	○			商品企画基礎BⅠ-2	ショップ企画、運営、商品企画実習 ①	1 後	30	2		○		○			○	
22	○			商品企画基礎BⅠ-3	ショップ企画、運営、商品企画実習 ②	1 後	30	2		○		○			○	
23	○			ハンドメイド表現基礎BⅠ-1	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(彫金) ②	1 後	30	2		○		○			○	○
24	○			ハンドメイド表現基礎BⅠ-2	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(彫金) ③	1 後	30	2		○		○			○	○
25	○			ハンドメイド表現基礎BⅠ-3	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(彫金) ④	1 後	30	2		○		○			○	○
26	○			ハンドメイド表現基礎BⅠ-4	・シルクスクリーン実習 ・オブラ商品製作 ②	1 後	30	2		○		○			○	
27	○			プロダクション基礎BⅠ-1	・型紙基礎 ・革製品制作(基本アイテム) ①	1 後	30	2		○		○			○	○
28	○			プロダクション基礎BⅠ-2	・型紙基礎 ・革製品制作(基本アイテム) ②	1 後	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

	(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科ハンドメイドコース)															
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
29	○			プロダクション基礎BⅠ-3	・社会連携展企画書作成 ・デザイン画応用 ①	1 後	30	2		○		○			○	○
30	○			プロダクション基礎BⅠ-4	・社会連携展企画書作成 ・デザイン画応用 ②	1 後	30	2		○		○			○	○
31	○			キャリアデザインⅠ	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する	1 集中	30	2		○		○		○		
32	○			キャリアデザインⅡ	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、 習得 ・具体的な企業エントリーの実施、準備	1 集中	30	2		○		○		○		
33	○			インターンシップ	企業とのインターンシップ	1 集中	##	6			○		○	○		○
34	○			担任授業AⅡ	デザイン発想力、社会人基礎力に必要なス キルを学ぶ	2 前	30	2		○		○		○		
35	○			造形実習応用AⅡ-1	・型紙応用 ・バッグ制作(基本アイテム) ①	2 前	30	2		○		○			○	
36	○			造形実習応用AⅡ-2	・型紙応用 ・バッグ制作(基本アイテム) ②	2 前	30	2		○		○			○	
37	○			造形実習応用AⅡ-3	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(WAXモデリング) ①	2 前	30	2		○		○			○	
38	○			商品企画応用AⅡ-1	ブランディング基礎 ①	2 前	30	2		○		○			○	○
39	○			商品企画応用AⅡ-2	和雑貨の企画制作 ①	2 前	30	2		○		○			○	○
40	○			商品企画応用AⅡ-3	和雑貨の企画制作 ②	2 前	30	2		○		○			○	○
41	○			ハンドメイド表現応用AⅡ- 1	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(WAXモデリング) ②	2 前	30	2		○		○			○	
42	○			ハンドメイド表現応用AⅡ- 2	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(WAXモデリング) ③	2 前	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

	(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科ハンドメイドコース)															
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
43	○			ハンドメイド表現応用AⅡ-3	ショップ企画、運営、商品企画実習 ①	2 前	30	2		○		○			○	○
44	○			ハンドメイド表現応用AⅡ-4	ショップ企画、運営、商品企画実習 ②	2 前	30	2		○		○			○	○
45	○			プロダクション応用AⅡ-1	・型紙応用 ・縫製応用(量産、シリーズ制作) ①	2 前	30	2		○		○			○	○
46	○			プロダクション応用AⅡ-2	・型紙応用 ・縫製応用(量産、シリーズ制作) ②	2 前	30	2		○		○			○	○
47	○			プロダクション応用AⅡ-3	・型紙応用 ・縫製応用(量産、シリーズ制作) ③	2 前	30	2		○		○			○	○
48	○			プロダクション応用AⅡ-4	ブランディング基礎 ②	2 前	30	2		○		○			○	○
49	○			担任授業BⅡ	・自己PR応用(デザイン発想プロセス、プレゼンテーション習得) ・社会人スキル習得	2 後	30	2		○		○		○		○
50	○			造形実習応用BⅡ-1	企業連携制作 (社会連携展作品：布・革製品)) ①	2 後	30	2		○		○			○	○
51	○			造形実習応用BⅡ-2	企業連携制作(社会連携展作品：ジュエリー) ①	2 後	30	2		○		○			○	○
52	○			造形実習応用BⅡ-3	web・ECサイト制作 ①	2 後	30	2		○		○			○	
53	○			商品企画応用BⅡ-1	社会連携展ブランド企画、ディスプレイ計画、販促ツール作成 ①	2 後	30	2		○		○			○	○
54	○			商品企画応用BⅡ-2	社会連携展ブランド企画、ディスプレイ計画、販促ツール作成 ②	2 後	30	2		○		○			○	○
55	○			商品企画応用BⅡ-3	web・ECサイト制作 ②	2 後	30	2		○		○			○	
56	○			ハンドメイド表現応用BⅡ-1	企業連携制作(社会連携展作品：ジュエリー) ②	2 後	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

	(商業実務専門課程 クリエイティブデザイン学科ハンドメイドコース)															
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
57	○			ハンドメイド表現応用BⅡ-2	企業連携制作(社会連携展作品：ジュエリー) ③	2後	30	2		○		○			○	○
58	○			ハンドメイド表現応用BⅡ-3	ニット制作基礎 ①	2後	30	2		○		○			○	
59	○			ハンドメイド表現応用BⅡ-4	ニット制作基礎 ②	2後	30	2		○		○			○	
60	○			プロダクション応用BⅡ-1	企業連携制作(社会連携展作品：布・革製品)) ②	2後	30	2		○		○			○	○
61	○			プロダクション応用BⅡ-2	企業連携制作(社会連携展作品：布・革製品)) ②	2後	30	2		○		○			○	○
62	○			プロダクション応用BⅡ-3	企業連携制作(社会連携展作品：靴) ①	2後	30	2		○		○			○	○
63	○			プロダクション応用BⅡ-4	企業連携制作(社会連携展作品：靴) ②	2後	30	2		○		○			○	○
合計					63 科目			132(2070)			単位(単位時間)					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 授業時間2,070時間以上(132単位以上)の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。		1学年の学期区分	2期
履修方法： 前期および後期開始前に履修登録を行い、出席率が授業時間数の3分の1以上であること。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。		1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。